Прохождение
Fallout Tactics: BOS
Ufo's

Обзоры
Desperados: Wanted Dead Or Alive
Tropico

Анонсы
Hidden and Dangerous 2
Unreal 2

Интервью
с Лордом Бритишем – основателем компании Origin и серии Ultima
Фрэнком Клепацки – композитором C&C и Emperor: Battle for Dune
Командой «AG»

Приставки
Прохождение Dino Crisis 2
Обзор Army Man Green Rogue

Вопрос-Ответ
Новости
Чит-коды
Викторина
Чемпионаты по QuakeIIIArena и "Формуле-1"

Рули для мото- и авто-симуляторов

Читерская серия
«Ломать – не строить»

виртуальные радости

№ 6 (18) июнь 2001 год

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestor.minsk.by

Unreal 2

...совершит революцию, перевернет представление о компьютерных играх как о способе убить время, успокоить нервную систему или развлечь малолетних детей. Это будет законодатель графики не только для последующих 3D-шутеров, но и для всех игр в целом. Потрясающая графика послужит лишь оберткой для великолепного геймплея, захватывающих схваток с противниками и интригующего сюжета.

Tropico

...вам предоставляется возможность ступить на путь таких пресловутых диктаторов, как Нориега, Фуджимора или Кастро (Castro).

Действия игры разворачиваются на острове Тропико, который "плавает" среди других островов Карибики.

Ваша цель — построить из вашего маленького островка суетливый центр индустрии и туризма.



Ufo's

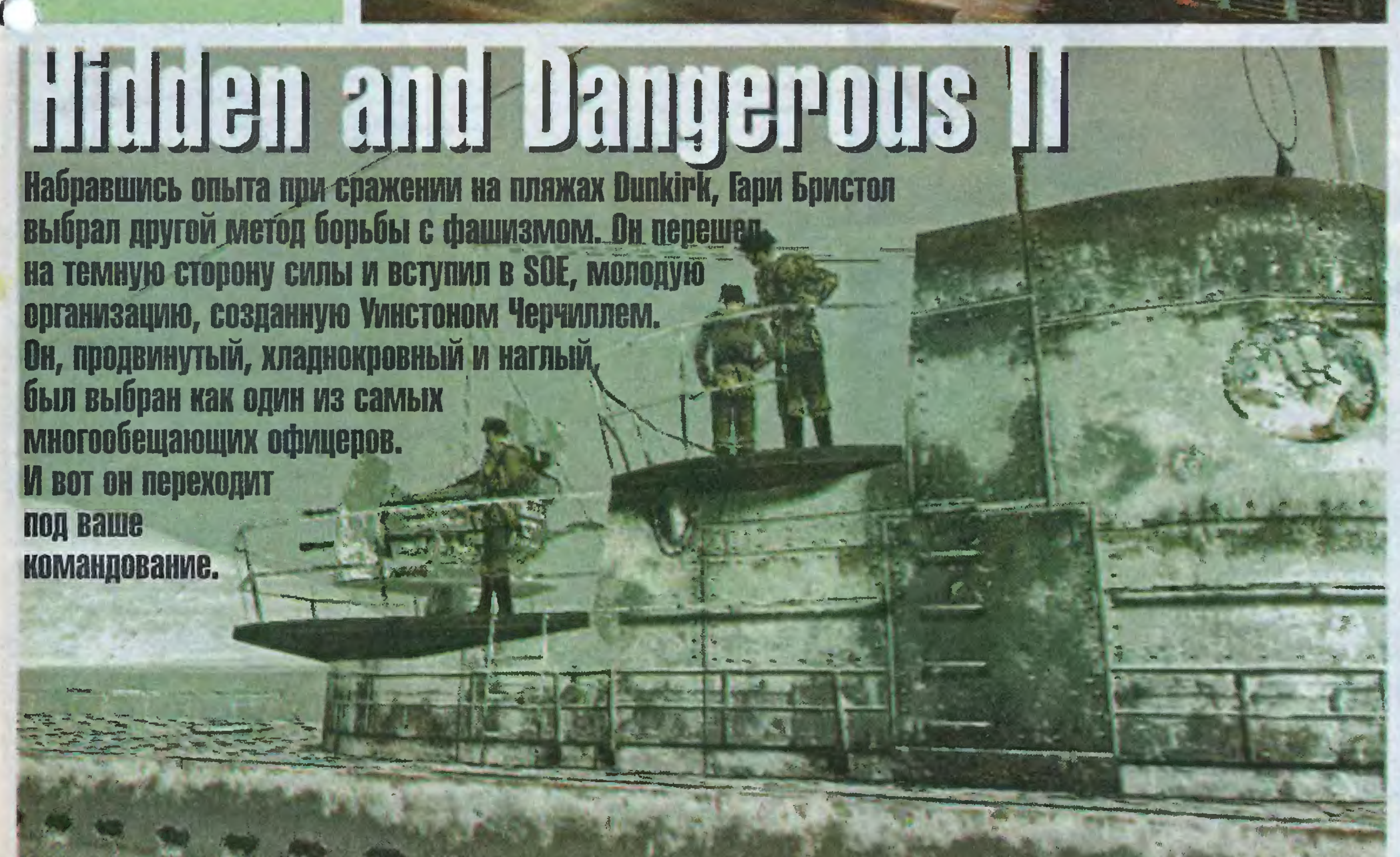
Такого качественного и полного перевода я не видел уже давно.

Перевели буквально все, даже вывески магазинов и "левые" диалоги совершенно посторонних персонажей, от которых результат игры абсолютно не зависит. В итоге игра приобрела своеобразный отечественный колорит, что не может не радовать.



Hidden and Dangerous II

Набравшись опыта при сражении на пляжах Dunkirk, Гари Бристол выбрал другой метод борьбы с фашизмом. Он перешел на темную сторону силы и вступил в SOE, молодую организацию, созданную Уинстоном Черчиллем. Он, продвинутый, хладнокровный и наглый, был выбран как один из самых многообещающих офицеров. И вот он переходит под ваше командование.



Desperados: Wanted Dead Or Alive

Игра почти полностью повторяет Commandos: та же графика, тот же тактико-стратегический элемент, одним словом — клон. Но вот только одна неувязочка: времена Commandos давно уже прошли. Игру надо было выпускать год, а то и полтора года назад.





Чемпионат по Quake III Arena

С 25 по 27 мая в минском клубе V2-Portal прошел командный чемпионат по QuakeIIIArena. Организаторами чемпионата выступил Voodoo Clan, которому принадлежат V2-Portal и V3-Fight Club.

В чемпионате приняли участие 22 состава по 5 человек. Призовые места распределились следующим образом:
1 место TR — 250 у.е.;
2 место BD — 140 у.е.;
3 место DH — 70 у.е.;
4 место QD — 40 у.е. (Гродно);
5 и 6 места поделили между собой VoQ — 25 у.е. и GT — 25 у.е. (Гомель)

Voodoo Clan выражает благодарность газете "Виртуальные радости" за информационную поддержку.

В последнее время Q3 находится в тени более массового и понятного юзеру CS:(.

Counter-Strike, надо отдать ему должное, привлек на свою сторону значительное количество посетителей в клубы. К Q3 начали относиться в лучшем случае как к дуэльной игре, забывая при этом, что Quake3 — это "виртуальный спорт", а тимплей 4 на 4 остается "королевской" дисциплиной. Пусть все скептики посмотрят демки с финальных игр чемпионата (полуфинал TR-DH 143:139 или финал TR-BD 101:103).

Тем не менее, сообщество квакеров давно уже не собиралось вместе. Предыдущий тимплейный чемпионат по Quake3Arena проходил в начале ноября, кстати, тоже в Портале, и, несмотря на слабую организацию, все же тогда стал значимым событием.

Конечно, это не могло удовлетворить всех любителей Q3. На прошедший чемпионат пришли команды достаточно высокого уровня, знающие все особенности и правила происходящего мероприятия. Отъявленных ламеров на чемпионате НЕ БЫЛО (или они просто грамотно маскировались:), в связи с чем нельзя не отметить возросший уровень команд участников по сравнению с ноябрем.

Надо отметить и хорошую работу организаторов. Изначально планировалось проводить игры в обоих клубах. Однако от этой идеи решили отказаться в пользу одного клуба, что было сделано для удобства участников чемпионата. Одна из комнат клуба V2 была выделена для наблюдения за играми, а в баре шла демонстрация японского аниме. Бармен, ветеран тимплейных арен, помогал игрокам восстанавливать здоровье:).

Первый день был отдан молодым и дерзким минским командам, боровшимся за право участвовать в основных играх. Из 12 команд в основной чемпионат прошло 6. Там им предстояло встретиться с десятью уже известными на виртуальных фронтах командами, среди которых были 2 команды из Гомеля и по одной из Гродно и Калининграда. Завязались жестокие бои...

Не обошлось и без сенсации. Молодая команда TR, ставшая открытием предыдущего чемпионата, в Супер-финале победила самую титулованную — BD. Причем, как-то необычайно легко. Счет по партиям 2:0, 2:0 в пользу TR.

У победителей стоит отметить игру TR.keeper (14 лет), бомбардира команды.

После этого поражения команда BD заявила о прекращении своих выступлений, а жаль, команда-то была классная.

Очень приятно, что V2-PORTAL не останавливается на достигнутом и планирует проводить различные мероприятия на территории своего клуба и клуба V3-Fight Club.

В связи с длительным ожиданием новой DUNE и огромным интересом к ней после ее выхода V2-PORTAL планирует провести вечеринку, посвященную этой замечательной игре. В эти выходные ночью в клубе соберутся любители DUNE попробовать свои силы. А в следующие — будет проведен мини-чемпионат.

Известно, что DUNE это не только игра, а целая история.

Сначала вышел роман, затем фильм и, наконец, игра, последнюю версию которой вы сможете опробовать у нас в клубе.

Поэтому в планах вечеринки не только игра, но и просмотр видеофильма DUNE в его последней версии. Тем не менее, лучшие игроки получат призы, а остальные участники — массу удовольствия.

Об остальных планах VooDooClan в следующем номере. Тел. клуба 283-94-15, 283-94-16.

Отряд Био-механиков



Open Virtual Rally-2001

"Ралли Греция": команда "Виртуальных радостей" одерживает победу!

Второй этап первенства Республики Беларусь по виртуальному ралли Open Virtual Rally-2001 прошел в Клубе "STEALTH" параллельно с Гран-при Европы (BelABM COMPAQ FVC-2001).

Жаль, но Вабищевич Олег — один из инициаторов проведения подобного соревнования и признанный мастер по автомобильному спорту — так и не сумел продемонстрировать свое мастерство на виртуальной трассе Ралли Греция (под рукой не оказалось нужных драйверов для установки и настройки руля и педалей). Мы приносим свои извинения Олегу и надеемся, что к следующей гонке ситуация будет исправлена.

На этот раз в гонке безоговорочно первенствовал Немцев Егор (команда газеты "Виртуальные радости"). Он сумел показать абсолютно лучшее время на всех СУ!!! Только новобранцу чемпионата Пилецкому К. В. (команда King Racing) удалось на 7-м спецучастке показать одинаковое время с победителем этапа и в итоге занять почетное второе место. Совсем немного, меньше одной секунды проиграл "серебряному" призеру на финише Федецов Дмитрий (Lizards Racing). Далее в очковой зоне расположились Горбач Виктор, Лисок Алексей и Садовщиков Александр.

Поздравляем победителей!

Личный зачет

М	Гонщик	О
1	Немцев Егор	16
2	Романенко Юрий	10
3	Федецов Дмитрий	8
4	Пилецкий К. В.	6
5	Горбач Виктор	6
6	Лисок Алексей	4
7	Садовщиков Александр	2

Первенство команд

М	Команда	О
1	Lizards Racing	21
2	Виртуальные радости	20
3	King Racing	6
4	САДКО / АА	2

Результаты "Ралли Греция" Open Virtual Rally-2001 (Top-10)

М	Гонщик	Команда	Город	Машина	Время	Отставание
1	Немцев Егор	Виртуальные радости	Минск	Seat	20:38,67	–
2	Пилецкий К. В.	King Racing	Минск	Mitsubishi	21:23,24	+44,57
3	Федецов Дмитрий	Lizards Racing	Орша	Subaru	21:23,98	+45,31
4	Горбач Виктор	Lizards Racing	Орша	Subaru	21:45,21	+1:06,54
5	Лисок Алексей	Виртуальные радости	Минск	Seat	21:47,53	+1:08,86
6	Садовщиков Александр	САДКО / АА	Минск	Seat	22:01,74	+1:23,07
7	Романенко Юрий	Lizards Racing	Барань	Subaru	22:22,06	+1:43,39
8	Ковалевский Николай	САДКО / АА	Минск	Peugeot	22:26,57	+1:47,90
9	Мисюк Сергей	M. Sport Tuning Center	Минск	Ford	24:23,41	+3:44,74
10	Slam	Stealth	Минск	Peugeot	24:25,91	+3:47,24
Лучшее время на СУ: Немцев Е. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9), Пилецкий К. В. (6)						
Статистика этапа: 15 гонщиков стартовали, 14 — добрались до финиша.						

Календарь OPEN VIRTUAL RALLY-2001

Дата	День	Ралли	СУ	Время	Клуб	Город	Победитель
19 мая	Суббота	Финляндия	8	9:00-12:30	STEALTH	Минск	Романенко Юрий
16 июня	Суббота	Греция	9	9:00-12:30	STEALTH	Минск	Немцев Егор
21 июля	Суббота	Франция	8	9:00-12:30	STEALTH	Минск	?
11 августа	Суббота	Швеция	9	9:00-12:30	STEALTH	Минск	?
8 сентября	Суббота	Австралия	8	9:00-12:30	STEALTH	Минск	?
6 октября	Суббота	Кения	9	9:00-12:30	STEALTH	Минск	?
10 ноября	Суббота	Италия	8	10:30-14:00	VIPER	Орша	?
8 декабря	Суббота	Великобритания	9	9:00-12:00	STEALTH	Минск	?
Информационная поддержка: Виртуальные радости/Компьютерная газета							

В редакцию пришло письмо (именно пришло, ногами:), а не по почте) от одного из постоянных читателей ВР (а вернее вместе с ним самим:) — Midi M@x'а. А в нем мы обнаружили... анекдоты, которые в этот раз мы и предлагаем вам.

***

Объявление в Интернете: "Компания Билла Гейтса Microsoft анонсировала новую клаву для Windows XP. Она будет содержать всего 3 клавиши: "Ctrl", "Alt", "Del".

***

Кто сказал, что компьютер и романтика несовместимы? А звездное небо в "Нортоне"?

***

Doom-ер смотрит "Чужой IV":
— Сейв, дура, сейв!!!

***

В американской школе урок информатики. Училка спрашивает:
— Линус, какая твоя мечта?
— Я хочу, миссис Додсон, создать такую ОС, которая работает без глюков.
— Хорошо, молодец, — поворачивается к другому ученику, — а твоя?
— Я, миссис Додсон, хочу создать такую утилитку, которая быстро и качественно лечила бы "винт" от ошибок.
— Умница. Ну а ты, Уильям Гейтс 3?
— Ну ничего, ничего. Будет вам быстро, будет вам без глюков.

***

— У моей бабушки до сих пор лежит Евангелие 1804 года выпуска.
— Ух ты. Небось еще на 5-дюймовых дискетах.

***

У нас на подоконнике росла герань. Тихо так росла, мы даже не замечали этого. Потом мы ее заметили, удивились (не поливали ее, по меньшей мере, полгода) и решили пересадить, дабы ей стало хорошо. Но она завяла.

1-я заповедь настоящего программера: "Не трогай работающую систему".

Викторина "ВР"

Приветствую вас, дорогие читатели! Если бы вы знали, как это приятно — вести викторину:). Тем более когда уже побывал в роли читателя, отвечающего на вопросы, и теперь плавно превратился в писателя.:) Ну да не обо мне речь. Прежде всего (фанфары, туш!) объявлю победителей предыдущей викторины: хорошее знание жанра "квест" показали Забелло Сергей, Лазуркин Дмитрий и Колобов Павел — они и есть наши сегодняшние победители. Поздравляю! Звоните, друзья, в редакцию (234-67-90) и приезжайте за законными призами! Ну, а если вы не нашли свое имя и фамилию среди победителей, не расстраивайтесь. У вас есть все шансы получить приз от нашей газеты — ведь сегодня я объявляю новую, четвертую в этом году викторину "ВР". От вас требуется всего-ничего — правильно ответить на мои каверзные вопросы и послать нам письмо с правильными ответами (на конверте делайте пометку "Викторина ВР"). А вот и вопросы:

1. В каком году происходит действие в игре Unreal Tournament?
2. Как звали главного злодея в M&M8?
3. Кто писал музыку для первого Quake-а?
4. Сколько миссий в кампании за Зергов в Starcraft Brood War?
5. Как звали предводителя армии мутантов в Fallout?
6. Ежегодно в мире проходит крупнейшая выставка компьютерных и приставочных игр E3. Расшифруйте аббревиатуру E3.
7. На движке какой популярной игры основана Rune?
8. Как можно было заполучить себе в войско вампира в Dungeon Keeper I?
9. Кто играет Лару Крофт в фильме Tomb Raider, который скоро появится на экранах?
10. Как называется сумасшедший компьютер в Tiberian Sun: Firestorm?

(с) 2001 Щетько Николай AKA Nickky
nickky@tut.by

BelABM Compaq Formula-1 Virtual Championship-2001





VIII этап:
Грамович упрочил лидерство

2 июня — Гран-при Канады (Монреаль). Этап проходил по несколько измененным правилам. Во-первых, в квалификации разрешалось записать финиш прогревочного круга (для того, чтобы не тратить время на его прохождение) и требовалось фиксировать hot lap (свой лучший квалификационный круг). После окончания квалификации все записи hot laps были проверены и отмечены в судейском протоколе, после чего был проведен ранжир участников, согласно показанным результатам. Во-вторых, в основную сетку соревнований теперь войдут 22 лучших участника, если они сумеют показать результат в пределах 107% от времени "поул-позишн". Соответственно, были расширены рамки полуфинальных и финального заездов до 11 пилотов. В главную гонку из итогового протокола полуфиналов сразу попадают 5 лучших участников плюс еще один определяется из двух пилотов, занявших в полуфинале 6-е место, но по лучшему результату в квалификации.

Еще одно важное решение: с Гран-при Европы (16 июня) официально разрешено использовать индивидуальные настройки болида для квалификации и гонки (лимит времени — 5 минут). А со следующего Гран-при Франции (23 июня) разрешено использовать в квалификации гоночный болид любой команды.

На Гран-при Канады победный дубль — победа в квалификации и в гонке — удался чемпиону прошлого года и лидеру этого сезона Грамовичу Дмитрию. Дмитрий уверенно провел весь этап, доминировал в гонке с первого по последнего круга. И даже случайное столкновение с круговым и потеря переднего спойлера на последних кругах не помешали ему финишировать первым.

Квалификация Гран-при Канады BelABM COMPAQ FVC-2001

М	Пилот	Команда	Hot Lap	Gap
1	Грамович Д. А.	ATF Racing	1:17,926	-
2	Корякин Ю. А.	FedEx MEKUS Ltd.	1:18,051	+0,125
3	Пугач А. В.	ATF Racing	1:18,148	+0,222
4	Олешкевич А. С.	Net 47	1:18,234	+0,308
5	Мадыцкий С. В.	Butcher GP	1:18,351	+0,425
6	Моськин М. А.	BIR	1:18,411	+0,485
7	Немера А. В.	Top-Racing	1:18,417	+0,491
8	Бобрович И. О.	BIR	1:18,630	+0,704
9	Довженко М. В.	Millennium GP	1:18,711	+0,785
10	Мелюк А. В.	Net 47	1:18,889	+0,963
11	Моськин Д. А.	НИКИТА ТУР/Lizards	1:18,929	+1,003
12	Топорков А. В.	Top-Racing	1:18,971	+1,045
13	Мадыцкий П. В.	Butcher GP	1:18,976	+1,050
14	Роговицкий М. В.	Rogovitsky Racing	1:19,131	+1,205
15	Быченок П. А.	Millennium GP	1:19,390	+1,464
16	Жибуль И. В.	Low Racing	1:19,574	+1,648
17	Кондрацкий В. Н.	STEALTH	1:19,615	+1,689
18	Орехов И. Н.	Low Racing	1:19,716	+1,790
19	Ветушко А. Н.	Виртуальные радости	1:20,383	+2,457
20	Ковалевский Н. Н.	Автодром	1:20,407	+2,481
21	Ермакович Е. С.	Виртуальные радости	1:21,147	+3,221
22	Дубашинский Р.	Lavrentiev F1 Team	1:23,246	+5,320
107%			1:23,381	+5,455

Результаты гонки Гран-при Канады BelABM COMPAQ FVC-2001

М	С	Пилот	Команда	Время/отставание/причина схода
1	1	Грамович Д. А.	ATF Racing	39:35,872
2	2	Корякин Ю. А.	FedEx MEKUS Ltd.	+14,247
3	5	Довженко М. В.	Millennium GP	+20,563
4	4	Моськин М. А.	BIR	+37,135
5	10	Роговицкий М. В.	Rogovitsky Racing	+43,371
6	7	Быченок П. А.	Millennium GP	+1:04,531
7	3	Мадыцкий С. В.	Butcher GP	+1 круг
8	9	Кондрацкий В. Н.	STEALTH	+1 круг
9	11	Жибуль И. В.	Low Racing	+3 круга
10	6	Бобрович И. О.	BIR	Авария
11	8	Орехов И. Н.	Low Racing	DQ

Лучший круг: Грамович Дмитрий — 1:18,991
Главный судья гонки: Хлыненкова Светлана Геннадьевна

IX этап: излишняя полемика

16 июня в субботу в Компьютерном Клубе "STEALTH" прошел очередной, девятый по счету, этап Второго Белорусского Чемпионата по виртуальной "Формуле-1" — Гран-при Европы (Нюрбургринг).

День не задался с самого начала. Практически все участники чемпионата прибыли в клуб вовремя, но компьютеры после переустановки системы не были готовы к квалификации. Усилиями Дмитрия Грамовича и Александра Пугача через полчаса первая половина пилотов смогла начать квалификацию. В итоге квалификационная сессия была закончена на час позже запланированного, примерно в 10:30. Соответственно, сдвинулись старты полуфиналов и финала. К тому же из-за многочисленных перезагрузок пришлось сократить дистанцию полуфиналов до 10%.

Квалификацию с ошеломляющим результатом выиграл Дмитрий Грамович. Сенсационно провалил сессию его главный противник в чемпионате Станислав Мадыцкий. Станиславу за 20 минут, отпущенных на квалификацию, не удалось показать ни одного зачетного круга! Пилот с достоинством, стоически и молча пережил свою неудачу, а вот некоторых гонщиков пришлось урезонивать.

После квалификации стало плохо Дмитрию Грамовичу. Спасибо Максиму Довженко, предоставившему личный транспорт, чтобы отвезти лидера чемпионата в больницу. К счастью, сейчас с Димой все в порядке. Но полуфинальная и финальная гонки Гран-при Европы прошли без его участия.

Квалификация Гран-при Европы BelABM COMPAQ FVC-2001

М	Пилот	Команда	Hot Lap	Gap
1	Грамович Д. А.	ATF Racing	1:15,589	–
2	Пугач А. В.	ATF Racing	1:15,999	+0,410
3	Немера А. В.	Top-Racing	1:16,705	+1,116
4	Топорков А. В.	Top-Racing	1:17,063	+1,474
5	Бобрович И. О.	BIR	1:17,202	+1,613
6	Моськин М. А.	BIR	1:17,318	+1,729
7	Олешкевич А. С.	Net 47	1:17,347	+1,758
8	Довженко М. В.	Millennium GP	1:17,450	+1,861
9	Орехов И. Н.	Low Racing	1:18,235	+2,646
10	Моськин Д. М.	Rogovitsky Racing	1:18,441	+2,852
11	Жибуль И. В.	Low Racing	1:18,487	+2,898
12	Мелюк А. В.	Net 47	1:18,652	+3,063
13	Мадыцкий П. В.	Butcher GP	1:18,665	+3,076
14	Лаврентьев О. М.	Lavrentiev F1 Team	1:18,929	+3,340
15	Роговицкий М. В.	Rogovitsky Racing	1:18,955	+3,366
16	Горбач В. И.	Автодром	1:19,671	+4,082
17	Ковалевский Н. Н.	Автодром	1:19,748	+4,159
18	Кондрацкий В. Н.	STEALTH	1:19,764	+4,175
19	Ермакович Е. С.	Виртуальные радости	1:19,929	+4,340
107%			1:20,881	+5,292
20	Ветушко А. Н.	Виртуальные радости	1:21,884	+6,295
21	Кулакович Ю. М.	BLACK Racing	1:24,742	+9,153
22	Мадыцкий С. В.	Butcher GP	–	–

Результаты гонки Гран-при Европы BelABM COMPAQ FVC-2001

М	С	Пилот	Команда	Время/отставание/причина схода
1	1	Олешкевич А. С.	Net 47	38:11,211
2	6	Топорков А. В.	Top-Racing	+1,438
3	7	Орехов И. Н.	Low Racing	+6,820
4	2	Пугач А. В.	ATF Racing	+23,246
5	8	Роговицкий М. В.	Rogovitsky Racing	+24,369
6	5	Жибуль И. В.	Low Racing	+38,759
7	4	Моськин Д. М.	Rogovitsky Racing	+50,937
8	3	Горбач В. И.	Автодром	+54,021

Лучший круг: Александр Пугач — 1:19,122
Главный судья гонки: Хлыненкова Светлана Геннадьевна

Полуфиналы и финал прошли в жаркой борьбе с вылетами, авариями, столкновениями. В главной гонке запомнилась борьба за первое место между Пугачем и Топорковым. Когда до финиша оставалось несколько кругов, между ними произошло столкновение. Точка зрения на этот инцидент у каждой стороны прямо противоположная. Неожиданно вмешавшийся в ситуацию маршал Немера (к слову, в его обязанности было наблюдение за пилотом — участником финала — Виктором Горбачем) испортил гонку Александру.

Итоги гонки перед вами. Но гонка еще раз показала, что за дисциплину сражаться придется очень жестко. От организаторов обещаю, что любое отклонение от регламента во время соревнований тут же повлечет за собой наказание (предупреждение, условную дисквалификацию, старт с последней позиции, 10-секундный штраф во время гонки, дисквалификацию, дисквалификацию на этап, дисквалификацию на два этапа, отстранение пилота или команды от участия в гонках до конца чемпионата).

Кроме того,

1) Наказание Топоркова, по протесту команды ATF Racing, будет вынесено на голосование участников "Договора согласия" перед Гран-при Франции (условная дисквалификация на две гонки, нарушение пункта 3.1 регламента соревнований);

2) Наказание Бобровича будет вынесено на голосование перед Гран-при Франции (условная дисквалификация на две гонки+1-е замечание, нарушение пунктов 4.1, 4.2, 4.3 регламента соревнований);

3) Пилоты, не участвующие в гонке и выбранные (назначенные) судьей гонки в качестве наблюдателей (маршалов), ОБЯЗАНЫ следить за закрепленным за ним пилотом во время гонки. В случае происшествий на трассе, голосом (громко) подавать ТОЛЬКО команды:

а) "Опасность! Желтые флаги! (с указанием секторов (участков) круга 1, 2 или 3)."

б) "Внимание! Синие флаги! Снизить скорость, прижаться к обочине по внешнему радиусу, пропустить быстрейшего пилота на круг."

в) "Осторожно! Выезд с пит-лайн."

Для того чтобы сигнализировать нарушение и привлечь внимание судьи гонки, достаточно поднять руку.

Борьба за титул чемпиона

М	Пилот	Очки
1	Грамович Д. А.	50
2	Мадыцкий С. В.	37
3	Довженко М. В.	21
4	Олешкевич А. С.	20
5	Роговицкий М. В.	19
6	Корякин Ю. А.	18
7	Пугач А. В.	14
8	Топорков А. В.	14
9	Бобрович И. О.	11
10	Немера А. В.	6
11	Рудков Д. А.	5
12	Орехов И. Н.	4
13	Горбач В. И.	4
14	Быченок П. А.	4
15	Моськин М. А.	3
16	Ковалевский Н. Н.	1
–	Цариков М. А.	1
–	Моськин Д. А.	1
–	Жибуль И. В.	1

Кубок Конструкторов

М	Команда	Очки
1	ATF Racing	64
2	Butcher GP	37
3	Millennium GP	25
4	Net 47	20
5	Top-Racing	20
6	DARIDA Rogovitsky Racing	19
7	FedEx MEKUS Ltd.	19
8	BIR	14
9	C1 STEALTH	5
10	Low Racing	5
11	НИКИТА ТУР/Lizards	5
12	Автодайджест Автодром	1

Разговоры и споры, а также ПРЕРЕКАНИЯ С СУДЬЕЙ ЗАПРЕЩЕНЫ. СЛОВО СУДЬИ — ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ПИЛОТОВ.

Разбор полетов и протестов проводится исключительно после гонки. Согласно пункту 9.1 регламента протесты подаются в письменной форме в течение 15 минут после окончания финала. Результаты утверждаются окончательно в течение не более 3 часов после гонки и рассмотрения протестов.

Гонки состоятся в любую погоду!

Победители получили от Генерального спонсора чемпионата компании BelABM памятный хрустальные кубки, CD-ROM от компании "Компьютер сити", а призеры — фирменные кассеты от студии "ВидеоХИТ".

Официальный E-mail чемпионата: d_klaster@f-1.ru

Календарь BelABM COMPAQ FORMULA-1 VIRTUAL CHAMPIONSHIP-2001

Дата	День недели	Гонка	Время	Победитель
24 февраля	Суббота	Гран-при Австралии (Альберт Парк)	9:00-12:00	Бобрович И. О.
10 марта	Суббота	Гран-при Малайзии (Сепанг)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
24 марта	Суббота	Гран-при Бразилии (Интерлагос)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
7 апреля	Суббота	Гран-при Сан-Марино (Имола)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
21 апреля	Суббота	Гран-при Испании (Барселона)	9:00-12:00	Мадыцкий С. В.
5 мая	Суббота	Гран-при Австрии (А1-Ринг)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
19 мая	Суббота	Гран-при Монако (Монте-Карло)	9:00-12:00	Олешкевич А. С.
2 июня	Суббота	Гран-при Канады (Монреаль)	9:00-12:00	Грамович Д. А.
16 июня	Суббота	Гран-при Европы (Нюрбургринг)	9:00-12:00	Олешкевич А. С.
23 июня	Суббота	Гран-при Франции (Маньи-Кур)	9:00-12:00	?
7 июля	Суббота	Гран-при Великобритании (Сильверстоун)	9:00-12:00	?
21 июля	Суббота	Гран-при Германии (Хоккенхайм)	9:00-12:00	?
11 августа	Суббота	Гран-при Венгрии (Хунгароринг)	9:00-12:00	?
25 августа	Суббота	Гран-при Бельгии (Спа)	9:00-12:00	?
8 сентября	Суббота	Гран-при Италии (Монца)	9:00-12:00	?
22 сентября	Суббота	Гран-при США (Индианаполис)	9:00-12:00	?
6 октября	Суббота	Гран-при Японии (Сузука)	9:00-12:00	?

Официальный напиток чемпионата: "ДАРИДА"
Информационная поддержка: Виртуальные радости/Компьютерная газета

Игровые жанры. Попытка классификации

Если честно, я давно хотел написать что-то вроде классификации приставочных игр. Периодически полуграмотные геймеры и несколько более грамотные игровые обозреватели заявляют о жанровой бедности на приставках, причем в качестве основного аргумента позиционируется утверждение "PC Only And Forever". Однако сможет ли ктонибудь нормально перечислить жанры (на приставках и PC) и кратко описать их? Попытки классифицировать игры были, но до сих пор авторы обзоров совершенно произвольно заполняют графу "жанр", исходя в первую очередь из неких собственных представлений, что только запутывает геймеров. В лучшем случае они не мудрствуют лукаво и смотрят, что в этой графе указали их западные коллеги.

И в результате мы узнаем, например, что "На PC нет RPG — только жалкие подделки под приставочные RPG" или же"... все игры на приставках — тупые аркады". Чтобы снизить частоту подобных высказываний, я и хочу рассмотреть основные игровые жанры и сравнить их писишные и приставочные разновидности. В данной статье я постараюсь быть объективным, а вы уж посмотрите, что из этого получится.

Первым по алфавиту у нас идет Action. Сколько раз вы встречали это понятие в графе "жанр"? Всегда ли вы понимали, что под этим имеется в виду? Расплывчатое "боевик" может означать практически все, что угодно, не так ли? И действительно — суть в том, что практически любую игру можно назвать Action, кроме представителей сугубо "специализированных" жанров вроде Wargame или тетриса. Именно поэтому всегда уточняется, какой именно вид Action имеется в виду. Запись "Action/Arcade", к примеру, означает не смесь жанров Action и Arcade, а то, что это — аркада, одна из разновидностей Action. Часто пишется и просто "Action". Это означает либо то, что эта игра слишком скучная для аркады и слишком однообразная и прямолинейная для платформера (аналогично можно добавить отрицание достоинств всех остальных подвидов), либо то, что игру нельзя отнести ни к какому подвиду Action из-за ее оригинальности.

Стоит отметить и то, что обозреватели писишных игр часто противопоставляют понятие Action понятию Arcade. Первое считается "хорошим", второе — "плохим и примитивным". Дело в том, что настоящие аркады на PC практически отсутствуют, а имеющиеся образчики действительно можно назвать примитивными. Мы же будем рассматривать и PC, и приставки, так что недостатка в примерах не будет.

Итак, поговорим как раз об Arcade, точнее об Action/Arcade (будем полностью писать название жанра). Писишные обозреватели вешают ярлык аркады на любой Action, портированный на PC с приставки. Разумеется, это неверно. Наиболее удачное определение аркады я нашел в одной из старых книжек с обзорами игр для MD. Автор считает, что аркада — такая и только такая игра, которую можно без проблем портировать на аркадный игровой автомат, причем этот автомат будет приносить доход. Конечно, можно сделать автомат с Sonic Adventure или, скажем, Crash Bandicoot. Но нормальный человек предпочтет потратить драгоценные жетоны на что-нибудь более динамичное и короткое. И уж совершенно точно никому не придет в голову сделать аркадный автомат с Final Fantasy. Суть в том, что человек, играющий в аркаду, должен получить много удовольствия и быстро, не тратя время на исследование уровня, разбирательство с сюжетом и т.п. (ведь жетонов-то не так много!). Именно поэтому аркада по определению должна быть интересной игрой, иначе в нее вообще никто не будет играть. Это не значит, что плохих аркад не бывает, плохие аркады просто менее популярны, чем хорошие.

Action/Arcade — один из основных приставочных жанров, и, что ценно, жанров эксклюзивных. На PC аркад ровно столько же, сколько и стратегий на приставках. При этом приставочные аркады всегда несколько не дотягивают до игр с аркадных автоматов (или равны им по качеству в начале жизни приставки).

Основные разновидности аркад — Arcade/Beat'em up (Final Fight, Streets Of Rage), 2D/3D Shooter (Contra и ее трехмерные разновидности), Arcade/Racing (Crazy Taxi, Rock'n'Roll Racing), Arcade/Space Shooter (Thunder Force, Sonic Wings, Ray Crisis) и, наконец, Arcade/Fighting. Последний вариант из-за его популярности можно выделить в отдельный жанр. Файтинги постепенно переводятся и на PC, но со времен MK3 так и не появилось ничего, способного заинтересовать писишников. К тому же далеко не у всех владельцев PC имеется подходящий джойстик (аналогично у владельцев PSx крайне редко есть мышь). Так что если под Arcade понимать все разновидности аркад кроме файтингов, то Fighting — второй из основных приставочных жанров. Arcade/Fighting также делится на поджанры, о которых можно рассказывать очень долго. Ведь 2D и 3D файтинги отличаются не только графикой и возможностью "ухода в 3D" (во-вторых), но и идеологией. Двухмерные файтинги в свою очередь делятся на MK-подобные и SF-подобные... Впрочем, эта тема действительно заслуживает отдельной статьи.

Далее следует Action/Platform. Забавно, но сам термин уже успел уйти в прошлое. Как FPS заменил расплывчатое 3DAction, так и расплывчатое Action/Adventure заменило Platform. Изначально герой продвигался по уровню, действительно состоящему из "платформ". Внешне эти платформы были изображены с помощью красивых спрайтов, а скроллинг заднего плана имитировал что-то вроде трехмерности. Примеров более, чем достаточно: Sonic и Mario, Mickey Mania и Ristar, Donkey Kong Country и Cool Spot. На 16-битках это был самый распространенный жанр. Прошли годы, игры перешли в 3D, и сам термин устарел, хотя идеология жанра почти не изменилась. Разве что платформы превратились в трехмерные объекты, обтянутые плохонькими текстурами, да уровни несколько упростились из-за ограниченных возможностей приставок в 3D. После перехода на 128-битные системы опять появилась возможность делать полноценные платформеры, но теперь уже трехмерные. Примеры — Sonic Adventure, Rayman 2, Fur Fighters.

А теперь вернемся к вопросу о том, как правильно называть жанр. Писишные обозреватели не мучают себя и просто относят все эти игры к аркадам. Что касается термина "Adventure", то он не менее непонятен, чем сам Action. Как-то в одном писишном журнале я прочитал статью на эту тему, в которой автор долго рассуждал о происхождении термина, но так и не смог внятно объяснить, что же такое "Adventure". Наиболее логичнее называть адвентюрами (т.е. "приключенческими") игры в стиле Prince of Persia (Tomb Raider) — неаркадный Action, слишком прямолинейный для Platform, но зато обладающий каким-то сюжетом и какой-то атмосферой. При этом сюжет не должен дотягивать до уровня Action/RPG, а логические загадки — до уровня Quest.

Такие Adventure встречаются как на PC, так и на приставках. Платформеры же иногда переводятся на PC, но об этом "никто не знает". Западные игроки не покупают их, потому что проще купить версию для приставки, а в России их просто не печатают. К тому же платформеры переводятся слишком поздно, а "фирменные" хиты (Sonic Adventure, Crash Bandicoot, Mario) не переводятся вообще или же переводятся слишком поздно.

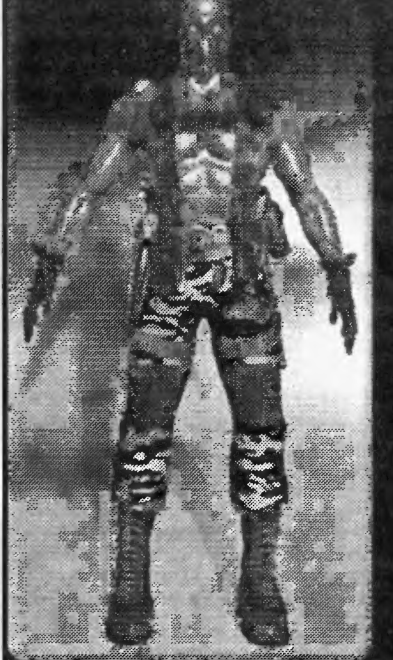
Racing — один из немногих жанров, особенности которого можно внятно описать. Даже название "Racing" нормально переводится на русский ("гонки"). В гонках могут принимать участие любые виды ездящей или наземной летающей техники. Писишные обозреватели традиционно делят гонки на "симуляторы" и "аркады". В "симуляторах" обычно мы имеем более-менее реальную физическую модель автомобиля, в них учитываются повреждения и т.п. В "аркадах", наоборот, модели упрощены для того, чтобы геймплей был динамичным и аркадным (но не всегда дотягивающим до Arcade/Racing). Оба варианта имеют своих поклонников, причем на приставках традиционно доминирует второй (из-за большого числа гонок, портированных с аркадных автоматов). Есть и еще один поджанр, иногда называемый Car Combat. К нему относятся, например Twisted Metal, Vigilante 8, Carmageddon. Это уже не совсем гонки. Если в 16-битном Rock'n'Roll Racing оружие использовалось лишь для того, чтобы "остановить" соперников и прийти к финишу первым, то во многих современных играх жанра Car Combat обгонять никого не надо, а весь геймплей сводится к Deathmatch на некоем подобии трассы и на прилегающей к ней территории. Car Combat очень близок Arcade/Racing (некоторых представителей жанра можно назвать аркадами, некоторых — нет). Игры такого жанра есть и на PC, и на приставках.

FPS — "шутер от первого лица". Именно к этому жанру относятся известные всем Doom, Duke3D и Quake. Старое название, "3D action", постепенно исчезло. Дело в том, что технический прогресс не стоял на месте, и появилось огромное количество трехмерных игр, непохожих на "классических" представителей 3D Action. Соответственно, появилась необходимость выделить бесчисленных клонов Квейка в отдельный жанр.

FPS — это уже один из основных жанров на PC. На приставки переводились практически все хиты (Doom, Duke3D, Quake 1,2,Arena, Unreal Tournament, Half-Life), однако они не получили там особого распространения. Проблема в том, что на PC эти игры стали популярны в первую очередь благодаря режиму Multiplayer. Сетевые технологии на приставках долгое время оставались неразвитыми, а режим SinglePlayer в FPS проигрывал в интересности родным приставочным играм. Ситуация несколько изменилась к лучшему с появлением Dreamcast с его SegaNet и переводом на DC всех трех основных писишных хитов (Q3,UT,HL). Другая проблема, мешающая развитию FPS на приставках, связана с неудобством управления. Стандартный джойстик не годится для профессиональной игры, однако эта проблема тоже решена (одновременно с Q3 поступила в продажу мышь для DC, а клавиатура имеется уже давно). Клавиатуры и мыши существовали практически у всех приставок, но только сейчас они действительно нужны покупателям и, соответственно, раскупаются достаточно хорошо. Все же, несмотря на явный прогресс жанра на приставках, следует признать, что и сейчас в FPS на PC играть удобнее.

Продолжение следует

Kostya Govorun AKA Wren
wren@pristavki.net



Army Man Green Rogue

Платформа: Playstation/Playstation2.
Жанр: Action.
Разработчик и издатель: 3DO.

Начало было положено в 1998 году, когда на PC вышла игра Army Man. Спустя некоторое время, на Playstation появился Army Man 3D. Игра имела потрясающий успех, и компания 3DO начала разработку продолжений. Потом появился Army Man Air Attak (1-2), Army Man Sarges Heroes (1-2), Army Man World War и совсем недавно вышел Army Man World War-Final Front.

Army Man Green Rogue является продолжением серии игр Army Man. В этой игре вы будете играть за Green Rogue — это суперсолдат, который был разработан в секретной лаборатории зеленых. Вам снова предстоит воевать с армией негодяев коричневых и их предводителем — жестоким и беспощадным генералом Пластро. Уже в который раз он собрал свою армию, и идет войной на зеленых, так что готовьтесь к новой битве...

Но перед тем как рассказать о новой игре, я хотел бы сказать несколько слов о ее предшественницах. Вообще игры серии Army Man мало чем отличаются друг от друга. Играем по следующей схеме — убиваем гадов коричневых, собираем по пути оружие и здоровье, а также попутно решаем задачи миссии. В каждой миссии может быть от одной до нескольких задач, и пока вы не выполните их все, миссия не будет пройдена. Обычно перед началом миссии вам покажут карту, на которой будет происходить сражение. Советую вам почаще смотреть на карту — белыми точками на ней отмечены места, где вам предстоит выполнить очередную задачу миссии, желтыми — солдаты коричневых, а красные точки — это наиболее опасные враги: роботы, танки или вертолеты коричневой армии.

Вне сомнения, Army Man это игра, требующая от вас определенной тактики и сноровки: иногда, например, лучше не в открытую нападать на противника, а сделать ему какую-нибудь гадость или напасть неожиданно. К примеру, возьмем игру Army Man Sarges Heroes — иногда лучше не нападать на танк в открытую, а подложить мину для него или бросить гранату из безопасного места — здесь все зависит от вашей смекалки и сообразительности.

Действие игры происходит как на земле, где вы играете за Саржа (в новой игре за некого Green Rogue), так и в воздухе (Army Man Air Attack 1-2) — здесь вы управляете вертолетом. Также действие игры происходит не только в миниатюрном игрушечном мире, но и в нашем (долго я еще буду помнить, как проходил минное поле в... грядке с морковью):)

Основные враги в серии игр Army Man — это, конечно же, армия коричневых. Чаще всего вам встречаются их солдаты, но есть и более опасные враги.

Теперь несколько слов о новой игре — как я уже говорил, вы будете играть за зеленого суперсолдата Green Rogue, который был разработан в секретной военной лаборатории зеленой армии. Также разработчики нам обещают 16 новых уровней — как для одного игрока, так и для двоих. Также 3DO обещает множество новых территорий и, цитирую, "изумительную графику" — что ж, поверим им, ибо скриншоты выглядят совсем неплохо. Также я надеюсь, что в Green Rogue не будет тумана, как в Army Man Sarge`s Heroes (конечно, можно понять разработчиков — этот туман создается в основном для того, чтобы "вписаться" в скромные ресурсы первой PSX).

Army Man Green Rogue будет выпущена как для первой, так и для второй Playstation. На PSX 1 игра появилась весной 2001 года, а вот владельцам PSX 2 придется подождать до зимы.

Андрей Егоров
anegorru@yahoo.com









Прохождение Dino Crisis 2

Окончание. Начало в №5 2001 г.

Итак, в путь...

В начале

После вступительной видео-вставки вы играете за Дилана. Осмотрите труп солдждата и пройдите в дверь. Идите дальше с оружием наготове — динозавры не заставят себя долго ждать... Убейте этих красавцев и двигайтесь вперед и вверх по лестнице. Бегите дальше (попутно отбиваясь от атак дино) и увидите вторую лестницу. Спускайтесь по ней вниз.

Джунгли

Две следующие территории продолжайте в том же духе — отстреливайте динозавров и бегите вперед, пока, наконец, не доберетесь до водонапорной башни. Там вас ждет встреча с весьма странным субъектом в каске... После сценки подберите с пола первую дино-папку — она содержит данные, собранные военными о динозаврах этого мира. Теперь, если необходимо, сохраните игру и идите дальше к военному объекту (см. карту).

На военном объекте вас ждет приятный сюрприз — вы повстречаетесь с T-Rexом. Сейчас вам его не победить, так что бегите вперед и в дверь налево. В комнате осмотрите стол справа от стойки — найдете второй дино-файл о T-Rexe. Пройдите в следующий коридор, а затем в медпункт (дверь в конце коридора закрыта, ее может открыть только Регина). В медпункте возьмите ключ, а затем вновь возвращайтесь к T-Rexy. Скорее бегите в другие двери. Пройдите дальше и осмотрите комнату — напротив входа на стене увидите специальный ящик, откройте его с помощью ключа, найденного в медпункте, и получите карту — ключ от лаборатории. После этого приятный женский голос сообщит вам, что вы, дескать, незаконно вторглись на территорию военного объекта, и двери будут закрыты. Дилан оказывается в ловушке — он связывается по рации с Региной и просит о помощи.

Теперь вы управляете Региной — поднимитесь вверх по лестнице и идите к двойным дверям. Откройте их с помощью шокера и идите дальше. Обыщите труп солдата, найдете третий дино-файл. Теперь (смотрите на карту) направляйтесь в исследовательский центр (в зону ядовитых растений пока не ходите, у вас нет огнемета). Перед центром вас ждет встреча с аллозавром, но пока вы ему ничего сделать не сможете, так что бегите быстрее к двойным дверям. Далее пройдите в радиорубку, там сохраните игру (если нужно) и обязательно купите огнемет (очков уничтожения должно хватить) и выйдите из радиорубки...

На вас вновь нападают эти странные существа в касках, но Регине все-таки удается задержать одного из них, и это оказывается... девочка. Не долго думая, Регина тащит деваху в радиорубку и приковывает ее наручниками к трубе. Теперь покиньте исследовательский центр и направляйтесь в зону ядовитых растений.

Пройдя ее (точнее две зоны), вы попадете на водонапорную башню. Здесь вы можете сохранить игру и пополнить боезапасы, а затем направляйтесь на военный объект.

На военном объекте вначале идите в комнату, где закрыт Дилан (остерегайтесь летучих тварей). Подберите ключ перед дверью и осмотрите панель слева от двери — она голубого цвета. Теперь выйдите обратно и идите в двойные двери, через приемную и в коридор.

Откройте дверь в конце коридора с помощью шокера и пройдите в комнату управления. Поднимитесь по лестнице вверх и заберите файл, объясняющий, что же делать с ключами. Спуститесь вниз и пройдите дальше в комнату. В конце комнаты на стене вы увидите панель с ключами. Теперь вставьте ключ, который выбросил Дилан (он "зеленый") и заберите взамен его "голубой" ключ.

Теперь возвращайтесь и освободите Дилана. После небольшой беседы Регина и Дилан вернутся на корабль (по пути Регина зайдет за девушкой и вернется на корабль вместе с ней).

Плохие новости — кто-то уничтожил ворота, и теперь Регина, Дилан и Дэвид не могут вернуться в свое время. Просмотрев все сценки, если необходимо, сохраните игру и направляйтесь обратно в джунгли.

На площадке убейте аллозавра и пройдите в третью дверь. У ручья вас поджидает еще один алозавр — расправьтесь с ним и пройдите дальше. Осмотрите ручей и пройдите вниз по течению. Смотрите внимательно: здесь где-то должна быть ключ-карта от третьего энергоблока. Затем направляйтесь (смотри карту) через водонапорную башню, через зону ядовитых растений к исследовательскому центру.

Когда доберетесь до исследовательского центра, обратите внимание на дверь, обвитую плющом. Разрубите ее мачете — и теперь можете войти. Теперь идите дальше ко входу в лабораторию. Используйте карту-ключ от лаборатории на панели справа от двери, чтобы она открылась.

В лаборатории идите прямо и направо, разрубите мачете плющ и пройдите в дверь. В комнате закройте все люки, кроме одного, который находится рядом с компьютерным терминалом для сохранения игры. Осмотрите клетки — видите на двух горят красные лампочки, а на одной зеленая? Обыщите клетку слева у стены, откройте ее и заберите дино-файл. Теперь пройдите в следующую комнату (дверь тоже обвита плющом, разрубите ее) — заберите файл со стола и закройте вентиляционный люк у следующей двери.

Войдите в двери — и попадете в первое помещение. Далее идите к двери в конце коридора. Используйте ключ-карту от лаборатории и тут... маленький дино выхватит карту прямо из рук Дилана. Ничего не поделаешь — придется поймать этого мерзавца. С помощью мачете постарайтесь загнать его в открытый вентиляционный люк, а затем войдите в лабораторию, закройте этот люк (чтобы компсогнатус не смог выйти) и загоните его в клетку. Получив ключ-карту, возвращайтесь в коридор и пройдите в последнюю дверь (используя ключ-карту). В комнате за дверью возьмите файл и деталь.

Теперь покиньте лабораторию и возвращайтесь на корабль. Оказывается, девушка сумела освободиться от наручников и сбежала. После разговора с Региной нажмите кнопку на пульте управления и выберите направление на третий энергоблок. По дороге на вас нападут морские твари и летуны — обороняйтесь от них с помощью огнемета.

Третий энергоблок

Итак, вы снова управляете Региной. Прикупите пулемет и выходите с корабля. Пройдите через док (по пути отбивайтесь от водных тварей и летунов). Как только доберетесь до хранилища третьего энергоблока, обыщите машину и найдете новую дино-папку. Затем пройдите дальше и заберите файл, лежащий рядом с трупом солдата — этот ключ вы уже нашли (а если нет, то вам придется возвращаться в джунгли) и теперь идите к следующей двери. Вставьте ключ-карту от третьего энергоблока в панель слева от двери. Войдите и бегите дальше, через катер (кстати, обратите внимание на ящичек для мелких инструментов, сюда вам придется вернуться) и дальше — в комнату управления третьим энергоблоком.



Вначале обыщите пульт у входа — найдете ключ от ящика на катере, затем заберите файл с пульта у окна и обыщите панель напротив двери — найдете еще один дино-файл. Теперь выйдите в эту дверь, бегите дальше и обыщите труп — найдете у него ID-карту механика. Вернитесь в комнату управления и сходите на катер. Откройте ящик и заберите оттуда файл. В этом файле написаны три из четырех цифр кода лифта в комнате управления. Вернитесь в комнату управления третьим энергоблоком и подойдите к лифту. Вначале используйте ID-карту механика и попробуйте ввести код. Например, у меня был код #4.01. Методом подбора попытайтесь найти нужную цифру. В данном случае правильный код 4015. Правда, в другой раз может быть и другой код — здесь возможно несколько вариантов.

Спуститесь вниз на лифте, пройдите коридор и направляйтесь в следующую дверь. Теперь пройдите немного вперед и осмотрите панель. Сейчас вам нужно запустить генератор. Запустите панель — и огоньки на выключателях сменятся на зеленые. В случае перегрузки (мигающий красный свет) ударьте по нему шокером. После запуска генератора спуститесь вниз, заберите файл у компьютера и водолазный костюм. Нажмите кнопку на пульте управления и спускайтесь вниз — под воду.

Под водой вас ждет не совсем приятная встреча с обитателями этого мира — мезозаврами. Расстреляйте их и прыгайте вниз, пока не увидите дверь. Вы попали в комнату контроля за водоснабжением. Если необходимо, сохраните игру, а затем осмотрите пульт управления — сейчас вам его не включить, нужен штекер к затвору. Заберите файл и выйдите в следующие двойные двери, пройдите коридор и следующую комнату. Сейчас вы находитесь в водной системе охлаждения третьего реактора. Идите к северной двери зала, но нам пока туда рановато... Прыгайте на платформу справа от двери и осторожно двигайтесь дальше. Идите по верху до середины зала, а затем прыгайте на центральную площадку. Теперь налево — и на следующую платформу.



Стрельните по колонне — теперь можете войти. В следующей комнате первым делом включите лифт (вдруг вы случайно упадете вниз и вам будет нужно все начинать сначала?), пройдите дальше и заберите у трупа штекер к затвору. Возвращайтесь в комнату контроля за водоснабжением и откройте охлаждающий трубопровод. Теперь опять возвращайтесь в водную систему охлаждения третьего реактора и пройдите в северные двойные двери. Сейчас вы находитесь в трубопроводе. Если необходимо, сохраните игру, пополните свой боезапас и поднимайтесь вверх на лифте. Возьмите карту-ключ от Эдвард-Сити рядом с трупом, а немного дальше найдете новый дино-файл. Спуститесь на следующем лифте вниз, и попадете на третий реактор — здесь-то вас и поджидает очередной босс. На самом деле он не такой уж и страшный — несколько выстрелов из аквагренда и боссяра всплывет пузом вверх. Отлично, Регина, хорошо поработала! Прыгайте вверх по платформам и поднимитесь вверх на лифте. Вы находитесь перед Эдвард-Сити. После разговора с Дилано Регина направляется в город. Поспешите за ней.

Эдвард-Сити

Пройдите в следующую дверь налево (от нас направо), расправьтесь с аллозавром и в терминале сохраните игру и купите миномет. Возвращайтесь обратно и бегите дальше, у трупа рядом с машиной заберите очередной дино-файл. Идите в дверь направо (разрубите мачете плющ) — на берегу повстречаетесь с Региной. Пройдя две зоны берега, вы попадете к входу в пещеру. С помощью миномета взорвите известняковый камень и пройдите дальше.

Благополучно миновав пещеры, вы попадете на военный объект. Здесь сохраните игру и поднимитесь вверх по лестнице. Боже! Да тут целое гнездо аллозавров! Вначале вы управляете Региной, Дилан сбросит вам сигнальную ракетницу, и когда аллозавры совсем уж вас достанут, от вас требуется выстрелить в воздух — и тогда ваш напарник вас прикроет. Когда Регина доберется до следующей пушки, настанет очередь Дилана. Когда доберетесь до третьей пушки, вы вновь играете за Регину. Когда, наконец, Регина добежит до последней пушки, она и Дилан покинут военный объект.

Сохраните и заберите дино-файл с трупа. Пройдите дальше — увидите растерзанного трицератопа. И тут, откуда ни возьмись, появляется взрослая особь — ей не объяснишь, что это не вы... Не долго думая, Регина и Дилан прыгают в ближайший джип и пытаются спастись от разъяренного животного — по пути вам придется отстреливаться от него. Затем дорога внезапно заканчивается — и джип, переворачиваясь, летит вниз с обрыва. К счастью, наши герои успевают выпрыгнуть из машины, перед тем как она взорвется.

Итак, Регина и Дилан в поле и тут... на них нападают динозавры. Но на помощь нашим друзьям приходит Дэвид. Он расстреливает всех зверюг с вертолета, но, похоже, жителям города уже не поможешь. Регина и Дилан направляются в город...

Там вначале обыщите труп — найдете новый файл дино. Теперь направляйтесь в магазин Робсона — там вы можете сохранить игру, а также заберите файл и ключ от жилища. Выйдите на улицу (остерегайтесь летунов!) и пройдите в противоположную дверь, слева от ворот. В конце следующей улицы откройте дверь и войдите в нее. Здесь вас ждет старый знакомый T-Rex. Не долго думая, Дилан прыгает в танк — теперь езжайте вперед, по пути отстреливаясь от T-Rexa.

Проехав таким образом склады, вы окажетесь на шоссе за городом. Заберите противогаз и... тут вы снова повстречаете старую знакомую. Странно, у нее откуда-то ожерелье покойной сестры Дилана. Затем Регина и Дилан возвращаются на корабль. Теперь направляйтесь в джунгли.

Снова в джунглях

Направляйтесь в зону ядовитых растений — там осталась еще одна неисследованная территория. Пройдите зону ядовитых газов и попадете на мусорную свалку. Сохранитесь и пройдите в следующую дверь, далее через двор и вниз по ступенькам. В комнате контроля заберите диск с данными и пошарьте за монитором слева — найдете последний дино-файл. Затем выйдите наружу и поднимитесь вверх по лестнице... вас навестит ваш старый приятель T-Rex, а вот и наш новый друг — тиранозавр. Пока две большие животины выясняют отношения, Регина спустится вниз, в комнату контроля.

У меня плохие новости — похоже, боеголовка активирована, и вам придется ее отключить. На все у вас 10 минут. Но как только Регина спустится вниз, появится наш новый друг — тиранозавр. Теперь сделайте вот что — видите газовый штекер? Подойдите к нему и нажмите переключатель, и когда пойдет газ, стрельните из любого оружия. Теперь бегите к следующему штекеру, и когда этот дино приблизится к вам, сделайте то же самое. И так несколько раз.

Расправившись с гигантозавром, вы получите доступ к программе запуска. Теперь, как в третьем энергоблоке, побегайте и помахайте шокером. После того как программа запустится, идите к ракете и поднимитесь вверх на лифте. Нажмите кнопку на пульте и откройте панель на боеголовке. Нажмите кнопку на панели — тем самым остановите запуск.

Спускайтесь вниз и возвращайтесь обратно, но... тиранозавр жив! Регина бежит в комнату контроля за пуском. Сохранитесь и пройдите в следующую дверь.

Пройдите две зоны, и за следующими дверями вас поджидает Дилан. Садитесь в лодку и убирайтесь отсюда... Но не тут-то было — гидрозатор закрыт. Пока Дэвид открывает ворота, защитите его от динозавров. Далее события разворачиваются трагически — внезапно на наших друзей нападает аллозавр и Дэвид погибает, спасая жизнь Дилану.

Дилан падает в реку, и течение относит его на другой берег. Он приходит в себя и видит девочку, она зовет его за собой. Сейчас вам нужно защитить ее от атак динозавров. Проведите ее через джунгли, а затем, как доберетесь до объекта, деваха бодрым шагом удалится в здание. Направляйтесь за ней, но... вам пока туда не пройти — дверь защищена лазерами. Чтобы эти лазеры отключить, активируйте четыре выключателя — зеленый и красный слева и желтый и синий справа. Теперь вернитесь к двери и нажмите кнопку на пульте слева — лазеры исчезнут, и вы сможете войти.

Внутри объекта

Возьмите файл перед входом и пройдите дальше в кабинет начальника. Там заберите еще один файл со стола, затем я настоятельно рекомендую вам сохранить игру и прикупить побольше здоровья, оружия и боеприпасов — впереди встреча с главным боссом игры. Идите дальше и пройдите в лабораторию. Там вы вновь повстречаете эту девушку. После продолжительной видео-вставки пройдите в следующие двери — там вас ждет встреча с финальным боссом.

Финальная схватка

Предупреждаю сразу — никаким оружием тиранозавра не убить. Вначале бегите к мосту и перебегите на другую сторону — сделать это непросто, так как тиранозавр начнет разрушать мост. Стреляйте по нему из чего-нибудь мощного и бегите к другой стороне. Перебравшись на другую сторону, активируйте систему управления военным спутником и нажмите кнопку на основном пульте. Все — тиранозавру каюк!

Пройдите в следующие двери — в лабораторию ворот. Здесь к Дилану и его дочери присоединяется Регина. Они запускают временные ворота, но... вдруг база начинает разрушаться. Один из ящиков падает и придавливает Полу. Дилан решает остаться со своей дочерью, он отдает диск третьего энергоблока Регине и говорит: "Изучи данные на этом диске — и ты сможешь вернуться и спасти нас", после чего Регина возвращается в свое время, а Дилан остается с дочерью... База взлетает на воздух.

Заключение

Итак, концовка не самая лучшая, ждем Dino Crisis 3. А сейчас примите мои поздравления — вы прошли DC 2. После прохождения этой игры, если вы собрали все 11 дино-файлов, вы получите платиновую карту ИПС, в следующий раз вы получите игру Dino Colosseum и, пройдя игру в третий раз, вы откроете игру Dino Duel — сражения между динозаврами. Удачи вам!

Андрей Егоров
anegorru@yahoo.com



Unreal 2. И этим все сказано

Тяжелее всего начать писать о том, что так хорошо знаешь и хочешь поведать миру, не упустив ни одной мелкой детали. Как вы уже догадались, я имею в виду единственный и неповторимый, опасный и жестокий, красивый и захватывающий мир программы, которую просто не поворачивается язык назвать игрой, даже под столь загадочным названием, как UNREAL... Это другая реальность, которую все ищут, но находят единицы. Ведь далеко не каждый человек может забыть о том слое стекла, разделяющего его и красивые замки, живописные ландшафты и холодные стены разбившегося космического корабля. Лишь тот, кто слышит тяжелые удары собственного сердца в груди при неожиданной схватке с кровожадным Скарджем, кто чувствует себя частичкою этой нереальности, кто задает себе вопрос "Как?", а не "Зачем?", сможет найти в этой простой истории философский смысл, как это сделал я. К чему все эти рассуждения? Все ближе и ближе к нам UNREAL 2. И этим все сказано.

А все началось холодным январским вечером прошлого года, когда в полумраке под звонкий скрип снега под ногами, усталый и изнеможенный, я плелся домой со свеженьким, только что взятым у приятеля Жени (или просто Svoloch, как он себя именует) "Навигатором игрового мира". Сам по себе журнал оставляет желать лучшего, месяц назад наилюбимейший UNREAL TOURNAMENT с легкой руки какого-то "цензора" получил на три десятых меньше, чем третья Квака. Но, как ни удивительно, именно он первым забил тревогу: Epic Mega Games анонсировала UNREAL2.

Усталость словно рукой сняло и хотелось бежать сломя голову, лезть в Интернет и искать, искать и искать... Как мало надо человеку для счастья! Но Сеть молчала и даже на UNREAL.RU это супер-событие еще не успели добавить в строку новостей. Тогда было слишком рано об этом говорить.

Но прошло полтора года. Сегодня сайты ломятся от потрясающих качеством графики скринов, появляются интервью с разработчиками игры, а пару месяцев назад открылся официальный сайт www.unreal2.com. Но начнем со всего по порядку.

Итак, главный разработчик игры на этот раз — Legend Entertainment, а за издание столь значительного проекта взялась Infogrames. Разработка ведется уже почти 2 года, но лишь в этом году стали открываться подробности грядущего шедевра. Главной из которых, безусловно, является сюжет.

Сразу придется немного расстроить почитателей первой части игры. Наш безымянный заключенный, миролюбивая раса аборигенов Нали напрочь забыты, и в основе игры лежит совершенно другая история. А ведь надеялись, надеялись на красивое продолжение, строили грандиозные догадки, какая сила вновь вернет нас к поверхности планеты в "родном" облике! Теперь все по-другому и в не совсем привычных для нас, анриллеров, традициях.

Представьте себе далекое будущее... Колония землян в далеком уголке галактики. Вы — некий высокопоставленный космический военачальник, отвечающий за спокойствие и порядок в этом забытом Богом месте. Но в один прекрасный день все стало с ног на голову. Откуда ни возьмись, на ваши подконтрольные планеты одна за другой стали осуществлять высадки пять различных рас пришельцев. Из-за межпришельских разборок развязывается настоящая война из-за каких-то невероятных по своей силе артефактов, спрятанных в недрах колониальных планет. Ваша задача — первым найти эти артефакты, навести порядок и показать этим тварюгам, кто здесь хозяин.

Фантастическое чувство собственного одиночества на всей планете первого UNREAL`а во второй части будет заменено сплоченностью команды, специализирующейся по массовому отстрелу пришельцев. Ваш межгалактический корабль Atlantis станет местом для инструктажа, выбора оружия и передышки после трудных боев. А вот и ваша команда, знакомьтесь: инопланетный пилот-профессионал Ne`Ban, главный и единственный инженер, следящий за состоянием Atlantis`а — Isaak и весьма симпатичная девушка-офицер Aida, которая будет выступать в роли вашего инструктора перед очередным заданием.

Что нас ждет, где будем сражаться? Создатели обещают нам 25 незабываемых уровней, объединенных в 13 миссий, типа взорвать что-то, стукнуть кого-то, защитить, выкрасть и т.д. Вам это ничего не напоминает? Например, режим Assault в неповторимом UNREAL TOURNAMENT? И я о том же. Но тут с заданиями повеселее: спаси заложников, охраняй базу, патрулируй территорию, разведай местность. После успешно выполненной миссии — опять на базу за пополнением арсенала, новым инструктажем, а оттуда — опять в бой... Такова жизнь!





Как вы уже догадались, игра будет сделана на своем собственном, революционном движке. Как вам 3000 (три тысячи!!!) полигонов на одном уровне против 300-400 в UNREAL TOURNAMENT? Детальнейшая проработка окружающего мира, высококачественные текстуры, система генерации больших ландшафтов, новая система скелетной анимации с контролем на уровне компонентов, система моделирования частиц для создания воды, огня, дыма, погодных эффектов и разбитых стекол... Этот список нововведений можно продолжить. Создатели обещают высокоточную физическую модель игры благодаря новой системе просчета столкновения и распространения частиц в разных средах. Новый редактор уровней прилагается. О потрясающей красоте графического ядра будущей игры можно судить по немногочисленным скриншотам, которые больше напоминают модные обои для рабочего стола. Напечатать бы такой на формате А4 и повесить в качестве плаката на стену! Все бы спрашивали, кто в костюме того противного монстра, которого я якобы сфотографировал на каком-то карнавале!

Вот о них-то, тварюгах, и поговорим. Из первой части во вторую переберутся наши старые знакомые Скарджи. Кто ни разу не сталкивался с этими убийцами на просторах планеты На-Пали, тому не понять, что речь идет о самых УМНЫХ и ОПАСНЫХ созданиях, когда-либо придуманных человеческим разумом. Они выпрыгивали из темных закоулков, ловко уворачивались от выстрелов и стремились сократить расстояние, дабы разорвать на кусочки неосторожного заключенного. Теперь они снова лидируют в толпе наших врагов. Такие же чешуйчатые, агрессивные и с тройными лезвиями на правой руке. Только на этот раз более накаченные, шустрые и коварные. Но эти самые Скарджи быстро затеряются в толпе среди новых 23 видов монстров, которых нафантазировали создатели. Чего там только нету! Некие пришельцы под именем N, которые могут одновременно находиться в разных точках пространства и (!) времени. На самом-то деле, как утверждают разработчики, существуют всего три N, но из-за того, что они каким-то образом могут находиться одновременно более чем в одном месте, кажется, что их сотни тысяч! Но самое интересное, что у них некое дистанционное психологическое оружие, и этих самых N невозможно убить... Они испаряются и телепортируются в другое место и скоро вновь подберутся к тебе в самый неожиданный момент со спины... А как вам волосатые Strides, у которых отстреленные конечности моментально отрастают на твои глазах... Также нам предстоит сражаться с целыми отрядами наемников из других корпораций, элитными спецподразделениями и профессиональными убийцами... Гарантирован улучшенный интеллект противников и остается только теряться в догадках, с какими вундеркиндами после лучших в мире ботов из UT придется иметь дело. На официальном сайте игры содержится полная коллекция эскизов монстров к будущему шедевру. Качайте, печатайте и пугайте ими маленьких мальчиков и девочек, как это делаю я :)!

Что же противопоставить всей этой инопланетной своре? Правильно, мощное оружие. Нас экипируют 15 видами стволов, разными по виду и по разрушительному воздействию. Как вам многорежимный гранатомет, стреляющий зажигательными, разрывными, газовыми, дымовыми и электромагнитными гранатами? Море удовольствия получит любитель скигать заживо: в игре обязательно будет присутствовать огнемет. Также нас ожидает какое-то оригинальное оружие под названием [illegible], выпускающее [illegible] радиоуправляемых снарядов, которые либо [illegible] и уничтожают врага, либо создают около героя защитное поле. Ну и на закуску Кровососка (!), стреляющая пиявками, которые замедляют врага, высасывают его энергию и на ваших глазах медленно убивают.

Теперь пришла пора поговорить о системных требованиях всей этой красоты. На сегодняшний день установлен следующий минимум: P2-450 и первый GeForce256. Честно говоря, я не верю, что на такой машине вы сможете увидеть хотя бы треть графической мощи UNREAL2. Но не торопитесь бежать за GeForce3. Дата выхода намечена на весну 2002 года, а к этому времени "железо" и 3d карты подешевеют как минимум на 30-40 процентов в связи со стремительным нагромождением рынка новыми моделями. Так что возможно, что через год такие мощные машины, как P3-1000 с GeForce2 GTS, будут вполне доступными. Ну, а пока о таких компьютерах остается только мечтать...

Всем тем, кто так же как и я с нетерпением ждет выхода и зачеркивает дни в календаре, рекомендую почаще заходить на официальный сайт UNREAL2 или на русский www.unreal.ru. А еще лучше подписаться на рассылку новостей разработчиков.

Пользуясь случаем, сообщу миру о других проектах, непосредственно связанных со вселенной UNREAL. В разработке находится и продолжение UNREAL TOURNAMENT под новым названием UNREAL WARFARE. Дата выхода (дышите глубже!) — первая половина 2003 года. А счастливые обладатели Xbox (если у нас найдутся таковые) смогут погонять некий UNREAL CHAMPIONSHIP, который тоже уже приличное время находится в разработке. Короче говоря, UNREAL Live!

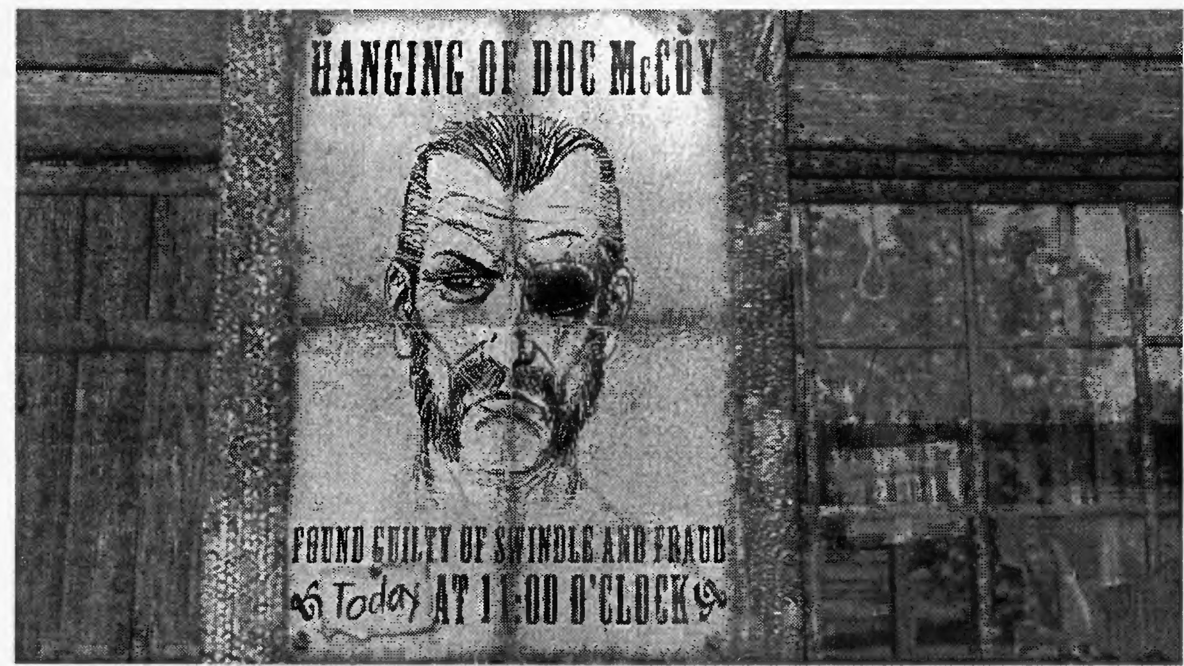
Но уже сегодня я знаю главное. UNREAL2 совершит революцию, перевернет представление о компьютерных играх, как о способе убить время, успокоить нервную систему или развлечь малолетних детей. Это будет законодатель графики не только для последующих 3d-шутеров, но и для всех игр в целом. Но, как и в первой части, потрясающая графика послужит лишь оберткой для великолепного геймплея, захватывающих схваток с противниками и интригующего сюжета. И я не боюсь этих красивых слов, ибо уверен: перехвалить UNREAL2 просто невозможно!

Сколько было шума, сколько было сплетен и слухов накануне выхода первой части, но ни один из этих плодов человеческого ожидания не подтвердился после официального поступления игры в продажу. Она было не похожа ни на что, и вторая Квака пятилась назад в мировых рейтингах, уступая место новому лидеру. Кто же, кроме истинных фанатов, захочет ползать в желточерных стенах, если есть живописные ландшафты и загадочные храмы, глубокие шахты и потрясающие воображение своей красотой замки... И теперь мы ждем UNREAL2.

Он будет второй эрой нереальности. Он заставит человека забыть о том слое стекла, разделяющего его с другим миром, полным дышащими ненавистью монстрами. Этот мир даст каждому человеку то, чего у него нет в настоящей жизни, — [illegible], силу, власть. Он будет таким, каким может быть только UNREAL2.

Max_849





Commandos на диком Западе

Многие, наверное, помнят игрушку Commandos, которая вышла в 1998 году. Это произвело настоящий переворот в мире тактико-стратегических игр. Она отличалась хорошей графикой, реалистичностью и, как ни странно, низкими требованиями. Все, кто хоть капельку знаком со стратегическими играми, сразу же поселили на свои компы Commandos. Поскольку было ясно, что эта игра — хит, вскоре был выпущен сиквел, да и клонов было достаточно. Потихоньку шумиха вокруг игры стихла, и жизнь пользователей пошла своим чередом.

И вот, спустя два года, фирма Spellbound выпустила игру, долго находившуюся в разработке, под названием DESPERADOS: Wanted Dead Or Alive. Игра почти полностью повторяет Commandos: та же графика, тот же тактико-стратегический элемент, одним словом — клон. Но вот только одна неувязочка: времена Commandos давно уже прошли. Игру надо было выпускать год, а то и полтора года назад. По отношению к Commandos графику улучшили, но все же сейчас такой графикой, да и игрой в целом никого не удивишь. И все же в ней что-то есть, и поэтому ее попросту нельзя оставить без внимания.

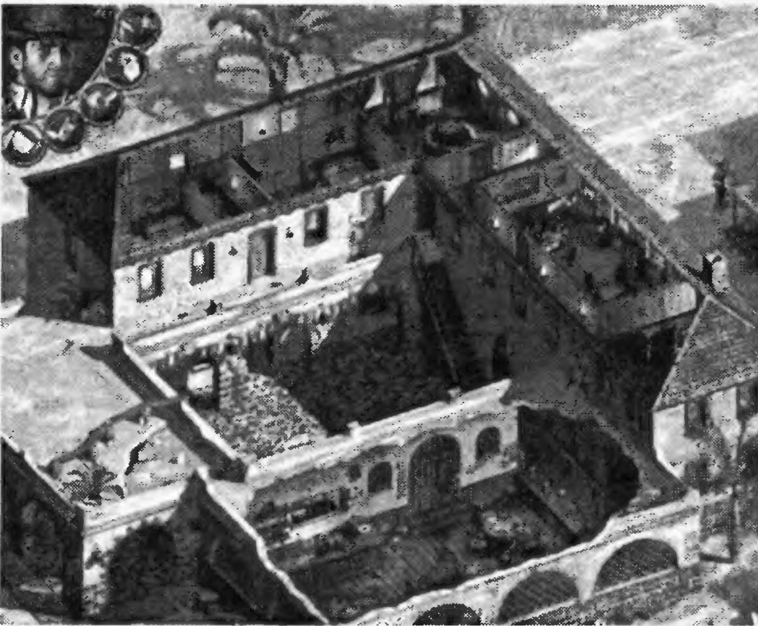
В первую очередь эту игру от Commandos отличает, конечно же, сюжет. Он довольно типичен: хорошие ковбои против плохих ковбоев. Все происходит на диком Западе, в то время, когда там царил просто-таки расцвет преступности. Вам предоставляют в управление здоровенного ковбоя по имени Джон Купер. Он зарабатывает на жизнь и пропитание тем, что отправляет злых гангстеров и бандитов за решетку или просто уничтожает их.

Вам предстоит пройти около 25 разнообразных миссий, где Вы будете сталкиваться все с новыми и новыми преступными и не только элементами. Следует заметить, что карты довольно хорошо прорисованы. В игре Вам не встретится много видов оружия, так как тактическая стратегия — это не тот жанр, где персонаж, в буквальном смысле обвешанный с ног до головы всяческим оружием, выносит всех подряд. Но все же Вам попадется несколько видов револьверов, ружей и даже скорострельный пулемет времен дикого Запада. Кстати, то, что персонажам можно находить оружие и использовать его по прямому назначению — самое, на мой взгляд, большое нововведение по сравнению с Commandos, в котором персонажи могли использовать строго фиксированный набор оружия и предметов.

В начальных миссиях Вашему герою предстоит набрать себе команду (кого уговорить, кого спасти и так далее) для облегчения дальнейшего прохождения. Каждый член вашей команды наделен уникальными способностями (в точности как в Commandos — кто сапер, кто стрелок, кто драться хорошо умеет). Естественно, это и придает сильный тактический элемент игре. Если Вы не играли в Commandos, то Вам придется подучиться заставлять своих подопечных действовать слаженно, а не то их приключения могут очень быстро закончиться, потому как AI у противников не подкачал. Враги очень смышленые, и, например, если они Вас заметят, то не обязательно побегут вслед за Вами, а могут устроить засаду. Противники обладают не только хорошим зрением, но и хорошим слухом. Стало быть, Вашим персонажам надо подучиться передвигаться потише.

Думаю, Вам будет не лишним узнать характеристики некоторых героев, с которыми придется иметь дело в Desperados. Номер один в моем списке — это вышеупомянутый Джон Купер. Это типичный ковбой с не просыхающим от виски горлом, упрямым характером, но, как это ни странно, здравым умом и светлой памятью. Он является ключевым героем в Вашей команде. Этот персонаж способен вырубить вражину с подачи в нос (и не только:). По сравнению со стрельбой из пистолета эффект гораздо меньше, но зато с вырубленным врагом можно сделать все, что пожелаешь. Еще у Вашего главного героя есть здоровенный ножище, которым он умело перерезает всяческие веревки, а при желании — и горло. Джон, что не очень свойственно для такого рода людей, любит побаловаться разными техническими прибамбасами. Например, он может использовать часы с мелодией, которые почему-то все время таскает с собой вместо таймера. В общем, он веселый человек. Мне он напоминает зеленого берета из Commandos'a.

Название в оригинале: Desperados: Wanted Dead Or Alive.
Разработчик: Spellbound.
Издатель: Infogrames.
Системные требования: Pentium 233 mmx, 32 Mb RAM, 4 Mb videocard, 16 bit soundcard.



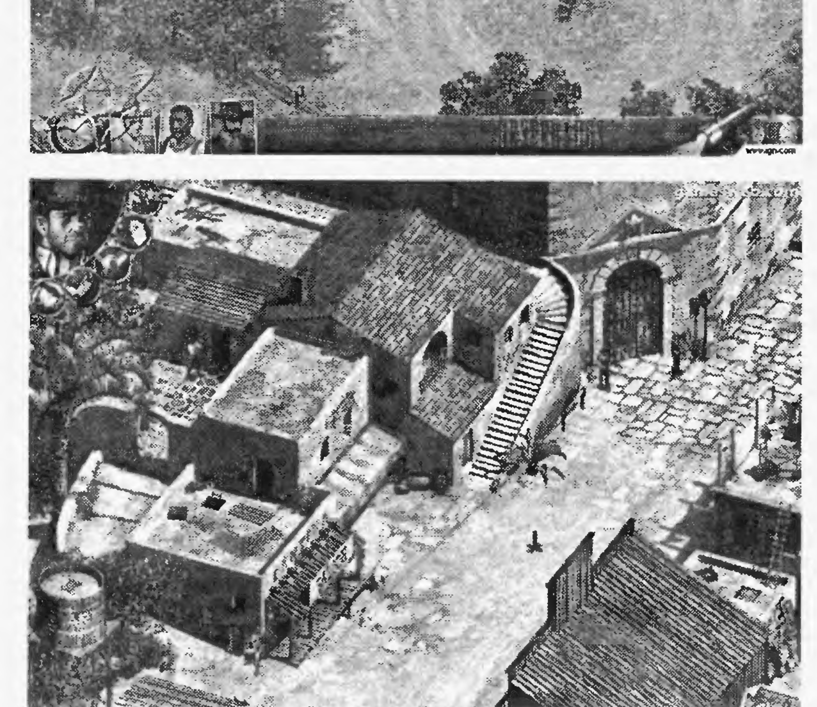
Следующий персонаж — это Кейт О'Хара. Эта женщина очень хорошо играет в карты (конечно же, ведь она профессиональный карточный шулер). Она может обыграть любого местного игрока. На одной из миссий Вам представится возможность выиграть в карты довольно мощную пушку, которая поможет бороться с преступностью. Кейт О'Хара очень привлекательна, и она это умело использует. Враг, увидевший Кейт, не сможет отвести от нее взгляда, а Ваши подопечные смогут заняться своими делами прямо у него за спиной. Еще в инвентаре у Кейт есть зеркальце, которым при наличии на небе солнца она сможет на некоторое время ослепить противника. При желании она сможет заманить врага в ловушки, расставленные Вашими головорезами.

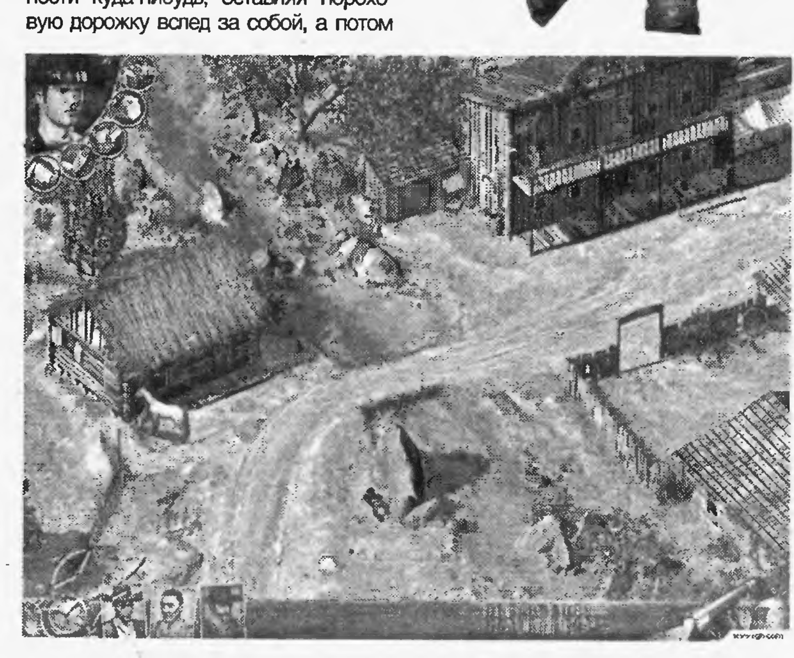
За Кейт О'Хара в моем списке числится Сэм. Тут все ясно, как день. Он — довольно хороший сапер-подрывник. Этого малого тянет ко всему, что взрывается (помню я его коллегу из Commandos), и он единственный, кому разработчики из Spellbound дозволили обращаться с взрывчаткой. Причем, в случае неумелого с ней обращения, он может пораскинуть мозгами или другими конечностями:). Плюс, он умеет связывать вырубленных противников (поэтому ему хорошо работается в команде с Купером). Связанного противника, поскольку он не дееспособен, можно оттащить подальше или изолировать от общества каким-нибудь другим путем. Еще он — любитель зверей, и потому всегда таскает с собой ручную ядовитую змею. Она о-о-очень злобная, и если мешок с этой тварью оставить на пути у всадника, то лошадь, испугавшись, сбросит своего седока. Ну, а если на мешок наступит простой смертный, то он тут же отойдет в мир иной. Следующее умение Сэма — это метание динамитной шашки. Кстати, очень забавно, что шашки каким-то мистическим образом рикошетят от стен, да так, будто это вовсе не шашка, а мяч какой-то. Еще Сэм при наличии бочонка с динамитом может этот бочонок отнести куда-нибудь, оставляя пороховую дорожку вслед за собой, а потом эту самую дорожку поджечь. Да, Сэм может внести темной краски в эту и без того мрачную игру.

Есть здесь и Док, ну куда ж без него? Как Вы уже могли догадаться, он наделен способностью лечить персонажей, пострадавших от рук (или от оружия) нехороших граждан, обитающих на диком западе. Док постоянно ходит в плаще и может соорудить из него, а также своей трости и шляпы, пугало, которое в течение некоторого времени будет отвлекать врагов. Док, как оказалось, еще и химией занимается. Вследствие своих жутких экспериментов он получает всякого рода газы, которые обязательно внесут радость, а также слезы (в зависимости от вида газа) в жизнь Ваших противников. Надо всего лишь шарик, наполненный газом, пустить по ветру, а потом выстрелить в него. Только не забудьте, что эксперименты надо проделывать не на членах своей команды, а на своих противниках, а то можно лишиться одного из положительных персонажей:(. К тому же Док еще и снайпер. Стреляет он из длинноствольного ружья, а из его сумки можно извлечь приклад и оптический прицел. Жаль только, что патронов повышенной дальности дается на миссию не много. Но повеселиться можно вдоволь.

Это еще не все персонажи, с которыми Вы столкнетесь в Desperados, но я не буду оглашать остальных — что-то Вы должны и сами узнать. Можно сказать, что игра удалась, но вышла с некоторым опозданием. Если Вам хочется играть только в хиты, то, пожалуй, Вам не стоит связываться с Desperados. Ну, а если уж вы любитель Commandos и других игр подобного жанра, то Вам, несомненно, следует попробовать эту игру. Только не стоит заигрываться. А то можно и пропустить долгожданный выход Commandos2.

Predator





Команда Absolute Games отвечает на вопросы "ВР"

Геймеру информацию об игрушках при наличии инета найти просто. Тысячи и тысячи игровых сайтов манят лентами новостей, эксклюзивными обзорами, интервью с разработчиками... Но — на английском. На языке, многим непонятном и неприятном еще со средней школы. Поэтому приходится искать информацию об игрушках в зоне .ru (про белорусский Интернет, или байнет, я даже не заикаюсь — в плане игровых сайтов в памяти всплывают только сайты нашей газеты (http://www.nestor.minsk.by/vr) да полумертвый "Хамелеон" (http://www.nsys.by/chameleon)).

Большинство нашей играющей братии, обремененной доступом в Интернет, так или иначе, что-то слышало (если не является его постоянным посетителем) о сайте, находящимся по адресу www.ag.ru. Absolute Games — на мой субъективный взгляд наиболее крупный и самый динамично развивающийся российский сайт игровой направленности, можно сказать, флагман российского игрового Интернета.

Для начала хотелось бы сказать несколько слов об истории сайта. Итак, жили-были два веселых парня, которые очень любили игрушки, и звали их Слава Голованов (Слай) и Андрей Шевченко (Зомбик). Сайт AG начал свою работу 3 апреля 1998 года — тогда он был простой домашней страничкой Зомбика, которая была расположена на домашней страничке Слая. Где-то через месяц решено было объединить странички в сервер, который должен был стать самым крупным в России (самое интересное, что задумка практически осуществилась). Зомбик рисовал дизайн и верстал странички, ну а Слай писал новости и заодно рассылал их через систему CityCat. Однако оставаться без нормального доменного имени и хостинга было несолидно. В июне 1998 AG стали хоститься на Demos-e, а заодно было куплено доменное имя www.ag.ru. Через год сайт перешел на выкупленный адрес и сменил провайдера — теперь AG "хостил" Зенон. А с 3 апреля 2000 года AG перешел в ведение компании Golden Telecom, и сервер был переведен на ее мощности. Дизайны менялись неоднократно, число новых проектов все время увеличивалось, и увеличивается по сей день. Время идет, а AG и его дочерние проекты не утрачивают своей популярности, наоборот, число посетителей, в том числе и постоянных, все время растет.

Команда "AG" (не вся, конечно — ведь в ней более 40 человек) согласилась ответить на вопросы нашей газеты. Это импровизированное интервью и предлагает вашему вниманию ваш покорный слуга:).

Итак, на вопросы нашей газеты отвечают:

Вячеслав "SLY" Голованов — один из отцов-основателей AG.

Александр "JazzCat" Юмашев — ньюсмейкер, автор обзоров.

Михаил "RedGuard" Калинченков — ньюсмейкер, автор обзоров.

Юрий "Yurg" Бушин — ведущий подсайта "Вольный стрелок", посвященного разнообразным стратегиям.

Леван "Levan" Гонгадзе — ведущий подсайта "EMU!", посвященного эмуляторам консолей и не только.

Дмитрий "CrazySid" Ицко — главный спортивный обозреватель AG.

Кого вы сами считаете главой команды?

Levan: Все начиналось с Зомбика со Слаем.:) Главой я считаю все-таки Зомбика.

RedGuard: Глава у нас один, только голов у него две. Одну зовут Слай, а другую — Зомбик:)

JazzCat: Ясен пончик, Слай и Зомбик.

Вы обрастаете новыми проектами как новогодняя елка игрушками. Можно поподробнее о каждом из них?

Sly: Из последних/проходных — сайт по выставке E3, сайт голосования за лучшую игру 2000 года и столетия, сайт по прошлогодней ECTS. Travel Inc (http://www.travel.ag.ru) — проект по ролевым и приключенческим играм (квестам). У него есть подсайты по конкретным играм — BG2, Diablo 2 и прочим. Вольный стрелок (http://www.freelancer.ag.ru) в данный момент обозревает тактические стратегии. Skive (http://www.skive.ag.ru) — размышления на общие темы, связанные с играми и игровой общественностью.

Выходит с неопределенной периодичностью. РусЕфЕкации (http://www.russo.ag.ru) (именно такое написание) — сайт, обозревающий локализации игр, пиратские и легальные. MTG (http://www.mtg.ag.ru) — сайт по карточно-фэнтезийной игре Magic: The Gathering. В общем-то, игра не компьютерная, хотя есть и компьютерные аналоги.

Yurg: О себе не шибко люблю рассказывать. Стрелок, который Вольный, появился сначала вне АГ. Но это был несколько другой сайт... посвященный одному Jagged Alliance 2. Это было просто хобби. ВС попал на АГ исключительно благодаря Андрею (Зомбику, прим. автора). Его идея была меня туда затащить. Ох и намучался он со мной!:) Сейчас Стрелок — сайт, посвященный стратегиям. Раньше я писал только о тактических играх, вроде Jagged Alliance и X-Com. Теперь сфера моих интересов стала побольше.

Levan: Могу лишь только сказать о своем проекте — EMU! (http://www.emu.ag.ru). Как Вы поняли из названия, это сайт, посвященный эмуляции консолей, компьютеров, начиная от самых древних и заканчивая самыми "свежими". Причем данный сайт будет самым крупным не только в России, но и за рубежом. Во всяком случае нам так кажется.:)

CrazySid: Я — ведущий и главный вдохновитель последнего из AG проектов (настолько последнего, что к моменту сдачи статьи в номер



он может еще и не появиться;) — "Спортивные игры сегодня" (http://www. sport.ag.ru). Сайт будет посвящен, как видно из названия, компьютерным симуляторам всевозможных видов спорта, от футбола и хоккея до сноубординга и формулы 1. Это и новости на виртуально-спортивную тематику, и обзоры (собственные материалы нашего сайта плюс ссылки на всевозможные обзоры других сайтов, как российских, так и не очень). Будут различные аналитические статьи, интервью, подборка всевозможных файлов (прежде всего, патчей). Также на сайте будут находить пристанище собственные спортивные подпроекты.

А эти новые проекты, как они появляются? Вы сами ищете перспективные проекты в Сети либо авторы с интересными задумками сами приходят к вам?

Sly: И то, и другое. И третье — мы иногда и сами в состоянии родить интересную задумку. Если это что-то простое, не требующее постоянного обновления, типа сайта-голосования, то делаем и оставляем. Если же это периодически обновляемый сайт — ищем к нему ведущего.

Levan: Всегда по-разному. Со своим проектом я пришел сам.

Yurg: Всяко бывает. Мы никогда не были против новых товарищей по мышке и клавиатуре... Если у них есть голова на плечах, если они умеют оригинально мыслить. В общем, если они интересные люди. Но чаще всего Слу или Зомба находят людей. Ресурсы рунета на самом деле неисчерпаемы. Талантливых ребят очень много!:)

Известно, что Слай в основном отвечает за программинг, Зомбик (который, к сожалению, не смог найти времени, чтобы ответить на наши вопросы) — за дизайн, а остальные? Или все занимаются всем понемногу и четкого разграничения нет?

Sly: Всем понемногу занимаются Слай и Зомбик. Есть еще редактор, ведущие новостей, ведущие подразделов сайта и, конечно, авторы обзоров. Многие люди совмещают написание обзоров и, например, ведение подраздела.

Levan: Каждый человек на AG занимается четко своим делом.

Yurg: Действительно, Слу больше по части скриптов. Хотя нет... я бы так не стал формулировать его обязанности. Слава спец по части "чего-то где-то организовать". При этом ему неведомо как удается сделать так, чтобы остаться в тени. Я бы сказал так: если начальство АГ представить в виде воображаемой личности, то Слу — это ее практичная сторона, рассудительная, а Зомба — наш генератор идей, духовный Атец (это не очепятка;) и еще мастер на все руки.

RedGuard: А остальные ничего не делают, так, по мелочи: тут текстик напишут, там новость запостят:). А вообще, четкое разделение обязанностей имеет место быть, вот только Зомбик диссонанс вносит — занимается всем сразу, но помногу:)). Так что если обобщить, то получается, что AG — дом одной большой семьи (как в "Один дома":), 365 дней в году пребывающий на правах сумасшедшего.:)))

JazzCat: Вообще разграничения есть... В том смысле, что у всех, вроде бы, есть свой минимум обязанностей, свое поле, за которое надо отвечать. Но это — как минимум, всегда приходится помочь коллегам (авторам — ссылочку на публикацию интересную подкинуть, Слаю — скрипт потестировать, Зомбе — дизайн поругать, "Русефекаторщиков" постоянно консультируем насчет отличия русских версий от английских, базу игр общими усилиями пополняем).

Что есть для вас лично работа на AG? У вас есть "основная" работа, или основная работа это работа на AG?

Sly: Для меня это основная и единственная работа. Для большинства АГовцев, насколько я понимаю, — тоже.

Yurg: Я не решусь назвать АГ работой в традиционном смысле этого слова... Это все больше для души. Хотя, конечно, АГ занимает много места в моем дневном распорядке;).

RedGuard: Лично для меня — половина моей жизни, потому что другую половину занима-



ют сон, еда и грызня гранита науки, приблизительно в пропорции 6/3/3.:) В планах — постепенное сокращение времени на все постороннее. Через годик ожидаем достижения отметки "3/4 жизни":). На сегодняшний день AG — мой основной жизненный труд. Теоретически, так должно продолжаться еще очень долго...

Levan: На данный момент AG есть моя основная работа...

CrazySid: Работа на AG — основная (и единственная). Со временем, я надеюсь, будут другие варианты трудоустройства. Но это уже будет связано, скорее всего, с трудоустройством по профессии.

JazzCat: Как раз наоборот: основная работа — это работа на АГ!!! Аминь.

Вопрос ньюсмейкерам — сложно ли компилить ежедневно горы новостей, отбирать главные и пускать "в онлайн"? И где обычно берутся новости, с англоязычных сайтов либо прямо с первоисточников и по своим каналам?

RedGuard: После двух лет практически ежедневного "компиления" — вообще не сложно:), да и не такие уж там и горы. Львиная часть новостей приползает с западных сайтов. Иногда присылают добрые читатели, иногда коллеги натыкаются на что-нибудь интересное. Последние две категории можно считать собственными каналами:).

JazzCat: Новости... Сложно вообще-то. Было. После двух с половиной лет работы — привыкли, наловчились. Глаза уже сами находят нужное. Касаемо источников: что-то присылают сами разработчики, что-то игроки и вебмастера сайтов, что-то мы сами ищем на сайтах компаний и компьютерно-спортивных лиг, что-то шлют наши (хехе) собкоры с выставок... Ну и, конечно же, не брезгуем англоязычными лентами. Не может не радовать и то, что сейчас мы уже довольно крупное (мягко говоря) издание, и "прямых" новостей от разработчиков становится все больше и больше. Со всеми без исключения российскими разработчиками мы уже давно общаемся только напрямую. Ну и "буржуи" тоже постепенно просекают: шлют свои пресс-релизы...

Ребят, а вы работаете все вместе в одном месте или заочно общаетесь через Интернет (естественно, внештатные корреспонденты не в счет)?

Sly: Слай и Зомбик — в офисе, остальные — заочно.

Yurg: По большей части ребята живут в Москве, но у нас большая "диаспора" и в Питере. А так... наша родина — Советский Союз;).

RedGuard: Конечно, в одном месте. ICQ называется. Очень компактное, много народу влезает, шумоизоляция, опять же.

JazzCat: Работаем каждый в своем месте, но постоянно находимся на связи (мобила, аська, телефоны...). Я за два года не припомню такого случая, чтобы в любое время суток я бы вдруг не смог "достать" кого-нибудь из боссов или нашего редактора. Все (а тем более "новостники") стараются быть "в онлайне". Настолько, что даже 100 раз подумаешь, прежде чем в метро спуститься...

Критикуют ли вас "мылом", и если да, то за что обычно?

Sly: За все. По делу и просто так.

Yurg: Всякое бывает. Чаще всего выражают



пожелания. Спрашивают. На форумах бывает даже наезжают;). Но я к этому спокойно отношусь — пока что-то кому-то не нравится, значит работа моя востребована людьми, значит хотят, чтобы это все было еще лучше. Когда перестанут критиковать, тогда можно ставить точку и бросать все:).

RedGuard: Обычно не критикуют. Читатели очень ленивы, и чаще всего им нравится писать нам на форумах — знают, что далеко не все туда заходят:). Ну, а если пишут непосредственно "на мыло", то указывают на неточности в новостях либо статьях.

CrazySid: Критикуют. Но не за качество материала, а за неверную, по мнению критиков, оценку их (не)любимой игры. Что приятно, чаще хвалят и спрашивают совета.

JazzCat: Ох, критикуют. За что — за публикации. Поводы самые разные: от "ты %удила, ламо паршивае, думай че пишиш" и до "стоило рассмотреть вот такой-то аспект вот с такой-то колокольни"...

Вопрос "ветеранам" AG — были ли в начале пути такие времена, когда хотелось закрыть сайт и послать все это подальше?

Sly: В начале 98 года был у нас кризис. Если бы не "интернет-бум", может быть, АГ и закрылся бы.

RedGuard: Нет. В отношении первого — потому что не в моей компетенции. Второго — потому что дальше некуда.

JazzCat: Имея наглость считать себя "ветераном": нет, не было.

AG — эта небольшая группа энтузиастов или огромная команда?

Sly: Это огромная команда энтузиастов. Примерно 45 человек, включая всех авторов АГ, ведущих подразделов, их авторов и помощников. Энтузиасты они не по зарплате, а по духу. Некоторые ошибочно полагают, что если есть деньги, то ума не надо. На деле же все зависит от людей. Все, кто работают у нас, — отличные ребята и прекрасные работники. И только поэтому АГ держится на первом месте.

CrazySid: Как я понимаю, очень большая для игрового Рунета команда.

Не секрет, что в последнее время все больше игр появляется для игровых консолей. Да и самих консолей развелось дай боже. Каково ваше отношение к ним? Будете вводить раздел, посвященный играм для них, или останетесь верны девизу одного известного игрового журнала "PC ONLY & FOREVER"?

Sly: Будем обязательно, работы уже ведутся.

JazzCat: Консоли маздай. Но писать про них, похоже, придется.

Levan: Отношение положительное. Скорее всего, скоро появится сайт, посвященный консолям.

Yurg: Мое личное? Я их терпеть не могу. Красиво, но система управления... БОЖЕ! Нет, PC пока что не превзойден. Посмотрю, чем порадует Xbox. Может тогда, я изменю свое представление о консолях... Да и одна беда у консолей — главное орудие труда — редактор текстов и HTML на них не работает:).

RedGuard: Моя первая и последняя консоль — Денди. Обзаводиться не собираюсь. По большей части отношусь спокойно, только расстраиваюсь, когда какие-нибудь ожидаемые PC-проекты получают консольный приоритет, а нас вроде как отодвигают на задний план.

Ребята, а какая у вас самая любимая игра (игры)? Знаю, что определиться довольно сложно, но все-таки есть, наверное, такие игры, в которые играешь снова и снова, несмотря на то, например, что самой игре уже пять (или больше) лет...

Sly: Сложно. Если последовательно по шкале времени идти — Death Track, серия Alone In The Dark, серия Eye Of The Beholder, Baldur's Gate 1. Извините, если кого забыл.

Levan: HL: CS и Broken Sword 1 & 2.

Yurg: Я не смогу однозначно ответить на этот вопрос. Приходите к Стрелку в гости — вы сможете почитать там о всех играх, которые мне нравятся и которые мне СОВСЕМ не нравятся;).

RedGuard: Championship Manager последнего издания. Незаменим на работе — позволяет совмещать кучу будничных дел без отрыва от игры.

CrazySid: Раньше любил стратегии, RPG и т.д. Но так получилось, что стал спортсменом и теперь играю в основном в Championship Manager 00/01, Fifa 2001 и... Pentix, тот, что в оболочке Dos Navigator.

JazzCat: Quake2.

Как всегда, последний вопрос — что бы вы пожелали читателям "ВР"?

Sly: Здоровья, удачи... Ну и почаще заходить на ag.ru:).

Levan: Удачи!:)

Yurg: Хм.. Чтобы не разводить факультатив — того, чего каждый сам себе желает! Ну и еще побольше удачи! Спасибо за интересные вопросы:).

RedGuard: Читателям? Хм... Поменьше сидеть за компьютером.

CrazySid: Найти разумный компромисс между виртуальным и реальным мирами, больше любить спортивные игры и почаще заходить на www.sport.ag.ru. И еще удачи!

JazzCat: Последний вопрос, как всегда, дурацкий:).

P.S. Разделы о спорте и эмуляторах еще не "проявились" на AG, посему заинтересованных просим обождать.

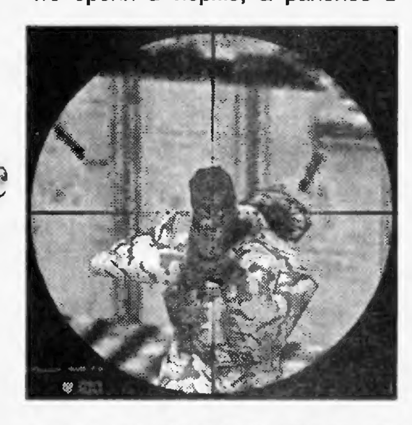
(c) 2001 Щетько Николай AKA Nickky, nickky@tut.by специально для "ВР"

В этот раз "Арену" мы решили полностью посвятить Counter-Strike. К тому же в нашу редакцию пришло сразу два письма с небольшими рассказами на эту тему. Что примечательно, один из них — это игра террора, а другой — игра контра. Забавно, что в обоих случаях... "Terrorist Win":))...

Меня зовут Ядройцев Артем. Я живу в Витебске, учусь в 9 классе. Я являюсь большим поклонником вашей газеты. Нравятся все рубрики, но особенно уважаю "Арену". И вот недавно тоже решил в нее написать. Моя любимая игра Counter-Strike, поэтому и пишу о ней. Надеюсь, что мой рассказ Вам понравится.

Схватка

"Мой верный АК-47! Сколько раз выручал ты меня, сколько раз бил точно в цель, сколько раз не давал врагам усомниться в том, что твой обладатель неслучайно зарабатывает на них фраги. Но в этот раз даже ты не сможешь меня выручить: оставшийся без напарников, храбро погибших в бою, одинокий, однако не теряющий надежды на выживание, террор вряд ли сумеет заложить С4 за оставшиеся несколько минут до окончания раунда, а уж тем более — перебьет в одиночку троих ненавистных контров, шныряющих где-то неподалеку и ждущих момента, чтобы всадить в мою гудящую голову смертоносный свинец... И некому тебя прикрыть, и не на кого положиться... Хорошо еще, что броня в норме, а раненое в схватке плечо уже не так сильно ноет..." Вот с такими мыслями я покрепче сжал свой автомат и принял решение во чтобы-то ни стало прорываться к заветной цели — кроваво-красному кресту, обозначающему место закладки взрывчатки...



Внезапно за углом послышались тихие, осторожные шаги. Я весь напрягся и приготовился встретить незваного гостя очередью из своего "калаша", как только тот завернет за угол... И вдруг я отчетливо услышал милые слуху звуки перезарядки шотгана — медлить было нельзя! В два прыжка я завернул за угол и, нажав на спусковой крючок, впечатал еще не успевшего даже удивиться контра в стенку... На душе полегчало.

"Осталось двое", — не без удовольствия подумал я, перезаряжая свой АК-47. Мелкими перебежками я начал продвижение вперед. Неожиданно прогремел выстрел, левое плечо поразила резкая, невыносимая боль. "Снайпер", — мелькнуло в голове. Раздумывать было некогда — я упал на живот, закатился за ящик и буквально вжался в пыльную землю. Снайпер, судя по всему, потерял меня из виду — выстрелы прекратились. Мне надо было оценить обстановку: во-первых, по мне гасит снайпер, и я не знаю, где он, а во-вторых, нет никаких сомнений, что невдалеке от него находится еще один контр, вооруженный чем-нибудь поскорострельнее снайперки.

Интуиция не подвела меня и в этот раз — навстречу приближался напарник снайпера. Двигался осторожно, так, чтобы я не смог открыть по нему огонь, не высунувшись из своего укрытия, став тем самым отличной мишенью для его хладнокровного дружка. Положение было незавидное. Однако я решил рискнуть. Мгновенно вскочив на ноги, я с диким криком понесся в сторону приближающегося контра. Расчет оказался верен — не ожидавший такой прыти, снайпер не сумел сориентироваться и потерял драгоценные секунды на выстрел. Я же, после короткой перестрелки, оказался сильнее и точнее его напарника.

"Один, только один!" — пульсировало в мозгу. Времени оставалось совсем мало, его никак не хватало для того, чтобы добежать до заветного креста и заложить взрывчатку. Единственный выход — убить оставшегося контра. Нет, в это даже не верилось — из-за угла спиной ко мне выскочил мой недавний знакомый снайпер, о котором я так настойчиво думал. Вот она — добыча, сама лезет в руки! Я взвел свой автомат на уровень головы контра, и... "калаш" лишь сухо щелкнул — нет патронов! Враг услышал. Я застыл в оцепенении... Он неспешно повернулся, прицелился, и... его винтовка также оказалась пуста. Контр был в явном замешательстве. А вот я — нет. Я выхватил пистолет и произвел серию точных выстрелов в голову противника. Для него все было кончено. И я снова вышел победителем!

Ядройцев Артем
e-mail: lkm_ita@vitebsk.by

P.S. До сих пор нахожусь под впечатлением "Нереальной истории". Побольше бы таких историй!!!

Я большой поклонник Half-life и, естественно, Counter-Strike. Считаю данный мультиплеер самым реалистичным, а потому не могу удержаться, чтобы не послать вам свой рассказ — мое видение сюжета игры. Если вам понравится, буду очень рад.

О борьбе с терроризмом

Я еще раз прокручиваю все в голове: наш снайпер на соседнем здании, в доме 6-8 террористов... спасти 4-х заложников. Мы заходим двумя группами — с севера и с юга — по три человека плюс крыша. Верный 12-зарядный автоматический карабин "Минелли" приятно тяжелит руки, вселяя нешуточную уверенность. Справа и сзади 2 фигуры в черном замерли в напряженных позах, в ожидании... Есть! В наушнике раздается последняя перекличка...

...Группа устремляется вперед по стандартной схеме 1-2. Еще один рывок — и мы уже под окнами. Кажется, тихо. С юга все спокойно. Терроры на втором этаже. Сейчас начнется кадриль...

...Бег времени остановился...

В следующее мгновение окно разлетается на осколки, и мы врываемся в здание. С той стороны "зарыгал" наш пулемет. Вскрик. Короткая очередь... И дом словно оживает. Словно отовсюду летят пули, но только новичку так может показаться. Профессионал ясно видит бой. Вот открывается дверь, мельком отмечаю шум воду. И уже давлю на спуск, тут же еще раз. Террорист, буквально изрешеченный двойным зарядом дроби, отлетает к стене. Оседает, оставляя на ней алый след... Отброшен в сторону "калаш". Движение слева! Уворачиваюсь, прыгаю в бок, стреляю уже в воздухе... "Уходит, гад!"... И бью сквозь стену. Еще, еще! Та словно взрывается от выстрелов. Готов! Слышно, как звякает о пол оружие. Бегом туда — и в голову! Дозаряжаюсь.

Так. Ребята палят у лестницы. Возвращаюсь к ним.

Все ощущения куда-то исчезли — на потом. Сейчас только холодная голова, отточенные рефлексы и верный армейский "Минелли". Стив засел на лестнице в подвал и оттуда гасит из бельгийской 50-зарядной П-90. Скорострельная штучка! Движение наверху. Не раздумывая, бью навскидку. От сильной отдачи уводит ствол. Наш третий — Рей — помогает из мощного "штайра". Стреляем сквозь пол...Черт! Похоже, ушел. Засел где-то справа, в комнате.



Кричу: "Световая!". Взвожу взрыватель и бросаю гранату наверх. Вспышка! Мы втроем вихрем проносимся по лестнице. Огонь на правый борт. Три ствола разом выплевывают тучу свинца. Ура! Видно, как падает тело!

...Длинная очередь слева! Слышу стон и инстинктивно бросаюсь вперед! Рядом Стив... Оборачиваемся... О, нет! Над телом Рея, заслоняясь насмерть перепуганной женщиной, стоит "террор", ухмыляется сволочь! У виска заложницы дымящийся "хеклекох МП5-А"... Ублюдок пятится назад — к лестнице. От бессилия скриплю зубами. Ну-ну! Да!!! Идиот не пригнулся, проходя мимо окна! Большая ошибка... Пуля, выпущенная из "слонобоя", проходит сквозь череп и выносит наружу мозги! Как только он начинает сваливаться, бросаюсь в соседнюю комнату... Стив подхватывает женщину. Ну, так и есть: 3 заложника! Командую в микрофон отход. Слышу об одной потере в первой группе. Черт! Зато "Терроров" всех семерых уложили...

Выходим на улицу, Гуськом направляемся под прикрытие. Что-то не так... И тут же раздаются одиночные выстрелы откуда-то сверху... Не-е-е-т!!! Стреляю еще и еще, но поздно. Заложники падают, как подкошенные. Огрызается наш слонобой, и с крыши с криком летит "террор". Стив срывается с места, на ходу выпуская в труп длинную очередь и опустошая магазин! Но что уж теперь-то... Все напрасно. В бессилии роняю ствол. Смотрю на небо... Мы отомстим! За Рея, за Дика! За четверых "мирных". Слышите?! Берегитесь террористы!!!

Ваш добрый друг и читатель,
Жук Виталий Николаевич
Для друзей по NETу
B-MASTER

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Freedom: First Resistance
Выбор уровня: добавьте строчку "**showmissions true**" в файл "**freedom.cfg**", теперь можете в игре нажать на "**Load Game**", чтобы загрузить любой уровень.

Cheat-режим:
Добавьте строчку "**bind tilde console**" в файл "**action.cfg**", теперь можете в игре нажать на тильду "~", чтобы вызвать консоль и набрать коды:
badguysarelousyshots.01 — у врагов снижается точность.
gimme (item name) — создать предмет.
toggleai — включить/отключить вражеский AI.
toggledoors — открыть/закрыть все двери.
toggledamage — включить/отключить повреждения для всех персонажей.
toggledetection — враги вас не видят.

Предметы: allergen grenades, catteni blaster, catteni blaster ammo, catteni pistol, catteni pistol ammo, rifle, rifle ammo, toolkit

Settlers IV
Во время игры введите !wqsa, чтобы разрешить чит-режим. Дальше введите: **!win** — выиграть текущий уровень. Кстати, можете нажимать [F12] для ускорения времени.

Giants: Citizen Kabuto
Жмите "T" и вводите:
gimmegifts — все товары и оружие.
itsmyparty — Instant Party House.
allmissionsaregoodtogo — все уровни.
ineedspells — неограниченная мана.
basegoveryfast — быстрое строительство.
mapshowitall — открыть карту.
basefillerup — полная энергия.
basepopulate — рабочая сила.
pleasehealme — полное здоровье.
MasterDebug — баги-дебаги.

Duke Nukem 3D
dnlock — разблокирует все двери и открывает их.
Dnclip — проходить через стены.
Dnweapons — все виды оружия и боекомплект.
DNMONSTERS — когда вы увидите монстра, он просто исчезнет.
dninventory — получить ключи, оружие.
dndeath — убить всех монстров.
dnlazers — получить оружие монстров.
DNRATE — показать количество кадров в секунду.
DNCORNHOLIO — режим бога.
DNHYPER — получить стероиды.
DNVIEW — вид с самолета.
DNCASHMAN — бросать деньги, когда вы нажимаете пробел.
DNENDING — вернуться к прошлому уровню.
Для DUKEMATCH в начале игры войдите в OPTIONS и в RECORD выберите ON. Во время игры нажмите K, чтобы видеть глазами других игроков.

Superbike 2001
EAPOWER — увеличенная скорость.
GRIPPY — больший коэффициент сцепления в поворотах.
STOPPY — улучшенные тормоза.
LAGUNA — гигантские части тела (руки, ноги, головы).

X-COM: Enforcer
Нажмите "~"(тильду), чтобы вызвать консоль, далее вводите:
xfly — полет.
xgod — неуязвимость.
allammo — все патроны.
xghost — сквозь стены.
killpawns — убить всех врагов.
setjumpz; setspeed; summon

Tropico
Во время игры нажмите и удерживайте Ctrl, после чего введите следующие коды: **pesos** — добавить $20,000; **contento** — увеличить "счастье" населения на 10.

Mortal Kombat 4
111-111 — любое оружие.
222-222 — начать бои с любым оружием.
666-666 — выключить музыку.
123-123 — победа одним ударом.
Меню читов: В меню практики установите сложнейший уровень и нажмите LK + BLOCK + RUN. Это активизирует страничку читов.

Unreal
ALLAMMO — получить по 999 патронов для каждой пушки.
FLY — режим полета.
GHOST — прохождение сквозь стены.
WALK — выход из режима полета или прохождения сквозь стены.
GOD — режим Бога.
INVISIBLE — невидимость.
KILLPAWNS — убить всех монстров.
WALK — отключить режим полета или прохождения сквозь стены.
SLOMO # — установка скорости игры (1.0 нормальная).
PLAYERSONLY — затормозить время. Наберите снова, чтобы восстановить его.
OPEN MAPNAME — перейти на любой уровень. Например, так: OPEN DIG.
BEHINDVIEW 1 — перейти к виду как в Tomb Rider'e.
BEHINDVIEW 0 — вернуться к первоначальному.
FLUSH — при глюках текстур используйте этот код.

Sims House Party
Во время игры нажмите **[Ctrl] + [Shift] + C**, чтобы вызвать окно команд в верхнем левом углу экрана. Затем вводите: **rosebud** — 1000 местных баксов (Simoleons).

И вашим и нашим, или Недорого и сердито. Часть 8.

Как сказал кто-то из великих: "Кто-то любит арбуз, а кто-то — свиной хрящик". Или, по латыни "де гастибус нон диспутандум эст", что в переводе означает -- "о вкусах не спорят". Ведь ни для кого не секрет, что конкуренция между симуляторами мотоциклетных гонок и симуляторами автогонок с каждым годом становится все жестче. И даже, скорее, напряженность растет не в отношениях между самими играми, или лучше сказать, их создателями, а между теми, кто в них играет, то бишь — геймерами.

Только у меня, большого поклонника симуляторов раллийных автогонок, не раз проходили жаркие дискуссии с некоторыми моими друзьями на предмет того, что все-таки круче, автомобиль или мотоцикл. Нет, я согласен, мотоцикл как-то более располагает к свободе, настоящему ощущению скорости и так далее. Но, знаете, как-то падать все время надоедает, особенно в шоссейно-кольцевых мотогонках. Ведь не вычислив правильную траекторию, грамотно вписаться в поворот в этом виде мотогонок просто невозможно и, в итоге... падение... Ну, обидно...

То ли дело автосимулятор, особенно раллийный. Тут не траекторию нужно вычислять, а вовремя ручник дергать, дабы, не сбрасывая скорости, буквально боком "влететь" в очередной вираж и, еще сильнее притопив педаль газа, рвануть вперед.

Нет, только не подумайте, что я в этой статье хочу как-то отвести мотосимуляторы "на второй план", наоборот. Хочется обратить внимание на то, как им, бедным фанатам мотогонок, не везет. Вот вы только посмотрите, сколько сегодня понавыпускали рулей к автосимуляторам. И с "отдачей" (Force Feedback), и без оной, и с педалями, и без, и с рычагом переключения передач, и со специальными клавишами, его заменяющими, и недорогие, доступные даже нашим небогатым "гонщикам", и чуть ли не "золотые" по цене, которые, как говорит мой друг, "могут все, вот только пока еще за пивом сами не бегают"... Просто глаза разбегаются от такого богатства. А что с мотогонками? А ничего! Точно не знаю, как на Западе, но у нас на игровом рынке руль для любителей мотоциклетных симуляторов появился лишь совсем недавно, причем еще в роли пробной модели.

Официального названия он пока не получил. Более того, ни на коробке, ни даже в небольшом мануале нет даже названия фирмы, его изготовившей. Написано просто: Motor Racer. И все...

Полное название этого продукта, обозначенное в мануале, гласило: Motor racer motorbike-a-t-pc-u. Была там, правда, еще одна приписочка: The Ultimate Motorcycle Controller For Serious Games, поясняющая, судя по всему, что это именно игровой контроллер, а не, скажем, мясорубка или электродрель.

Однако, основательно порасспросив Инну Карпову, представителя компании UniSatel, которая, собственно, и предоставила мне данный руль, я выяснил, где можно найти хоть какую-то информацию о производителе этого девайса. И я нашел.

Официально данный руль называется так:

AlfaData Motorbike

А его производителем является китайская компания AlfaData.

Распаковав руль, я приступил к его внешнему осмотру. Ну, что же, штука довольно симпатичная.

Куча кнопок: 6 на правой рукоятке, 7 на левой (седьмая прячется в рычаге сцепления), плюс три кнопки на креплении рулевой оси, зачем-то замаскированные под гайки.

Рукоятка газа немного туговата и близка по этому параметру к рукоятке газа на настоящем мотоциклетном руле. Рычаг тормоза находится за рукояткой газа и довольно легок на ходу.

Сама рулевая колонка достаточно небольшая и крепится к столу четырьмя присосками и массивной струбциной. Последняя сильно затрудняет крепление руля к столу с выезжающей из-под крышки стола клавиатурой. Приходится "клаву" вытаскивать на стол, а выезжающую доску вообще снимать с направляющих.

Привинтив руль к столу, я занялся его инсталляцией.

Так как никаких драйверов в комплекте с устройством не шло (да и весь комплект-то составлял лишь сам руль с пристегивающейся к его основанию струбциной и маленькая книжечка с мануалом), я просто воткнул USB-разъем руля в соответствующее гнездо на моей материнской плате и... Система сразу же нашла "какое-то" устройство и спросила: "Дрова" искать?" Я согласился, и она отыскала мне "самый подходящий" драйвер для контроллера под названием HID Game Controller 2 axis 16 button joystick. Надо сказать, что софтина не ошиблась. Драйвер подошел как нельзя лучше, что, как вы знаете, в аналогичных случаях с другими девайсами бывает не так уж и часто. Все откалибровалось, кнопки определились и проверились, осталось только заняться собственно тестированием.

Как я уже говорил, я не фанат мотогонок и именно по этой причине в моем арсенале обнаружились лишь чудом там оказавшая игра GP 500 и старый, но довольно качественный аркадный симулятор шоссейно-кольцевых и кроссовых гонок под названием MotoRacer. Ну, и ради хохмы я попробовал, используя данный руль, поиграть в такой автосимулятор, как Need for Speed 3. Hot Pursuit, а также проверить его в отличной аркаде "Придурки на колесах" (Ublaubs Racer), и вот что из этого всего получилось...

Руль легко нашелся во всех играх и отлично работал. И если в мотоциклетных симуляторах он просто выполнял свои функции, позволяя получать от игры истинное наслаждение, то в случае с автомобильными гонками он практически поставил весь процесс игры "с ног на голову".

Нет, ничего сверхъестественного не произошло. Поворачивая руль направо или налево, я направлял свой автомобиль (а в подсознании -- мотоцикл) именно направо или налево, однако, как вы сами понимаете, резкое отличие физических моделей автомобиля и мотоцикла давало о себе знать. Никаких наклонов, резких виражей, никакого "козла" (подъем мотоцикла на заднее колесо) наконец! Плюс к этому угол поворота руля AlfaData Motorbike составляет всего 90 градусов, которого для управления мотоциклом почти достаточно (во всяком случае мотоцикла класса "супербайк"), а для автомобиля, сами понимаете, явно маловато.

Что понравилось: Руль намертво закрепляется на столе и содрать его при затянутой струбцине абсолютно невозможно.

Большое количество программируемых кнопок позволяют в любой игре, поддерживающей такое программирование, устанавливать практически все возможные комбинации управления: наклоны гонщика вправо-влево и вперед-назад, переключение видов и скоростей, смену камер и... все что угодно. Скорее вам действий не хватит, чем кнопок. В этом я убедился, играя в GP 500.

Рукоятки руля забраны резиной, что не позволяет ладоням соскальзывать во время игры.

Достаточно длинный (почти два метра) соединительный кабель позволяет установить руль довольно далеко от системного блока компьютера.

Что не понравилось: Большой размер струбцины не позволяет пользоваться выдвижной клавиатурой (по этому поводу я уже высказывался чуть выше).

Ось руля сделана из пластмассы и довольно тонкая, так что особо "шуровать" им не рекомендуется.

Угол наклона руля не очень удобный и больше напоминает угол наклона в мотоциклах типа "чоппер". Однако рукоятки находятся довольно близко друг от друга и поэтому сходство с "чопперами" мгновенно исчезает.

Руль слишком легок на ходу и почти совсем "не сопротивляется" (читай — "возвратная пружина" довольно слабая), что тоже убавляет реальности.

Ну, а в целом, вроде неплохой продукт, особенно если учесть, что аналогов у нас пока не существует, да и цена вполне "не кусачая" (45 у.е).

Ну, а теперь давайте прейдем к настоящему "монстру" по имени:

Trust Force Feedback Race Master II

Я не зря назвал этот руль монстром. Массивное основание, шесть кнопок на самой баранке и еще две в виде переключателя передач, два мощных сервомотора, реализующих функцию Force Feedback, огромная струбцина, намертво прикручивающая руль к столу, и даже два выключателя на рулевой колонке, один из которых включает/выключает функцию Force Feedback, а второй контролирует питание самого руля.

Вот что было в комплекте:

— Блок руля.

— Блок педалей.

— Блок питания на 220 В.

— Компакт-диск с драйверами.

— Брошюра с инструкциями на 12-ти языках (без русского).

Руль может подключаться как к порту USB, так и к обычному последовательному порту COM 1 или COM2, причем для подключения руля через порт COM2 в комплекте имеется специальный переходник.

Внимание! Руль можно подключать ТОЛЬКО через порт USB или через последовательный порт, но никак не одновременно, в противном случае вы рискуете вывести устройство из строя!

Для тестирования руля я использовал следующие игры:

Монстры на Ухабах (Monster Truck Madness 2)

Придурки на колесах (Ublaubs Racer)

Rally Masters

Need for Speed 3. Hot Pursuit

Need for Speed. Porsche Unleashed

Midtown Madness 2

Руль нашелся и прекрасно работал во всех без исключения играх. И если в таких признанных суперхитах, как Need for Speed 3. Hot Pursuit и Need for Speed. Porsche Unleashed, приходилось переназначить некоторые клавиши, то в Rally Masters пришлось изрядно повозиться, отыскивая подходящее устройство, более-менее аналогичное Trust Force Feedback Race Master II. После недолгих поисков "методом тыка" я выбрал для игры устройство Logitech Wingman FF (две последние буквы, судя по всему, означали Formula Force) — и все заработало!

По правде говоря, игра Rally Masters на редкость капризна к различным дополнительным изыскам конфигурации и, поиграв в нее при помощи руля Race Master II, я был приятно удивлен. Руль не только не глючил, а даже наоборот, оказалось, что он прямо-таки создан для этой игры. Удары, качество и состав покрытия дороги, заносы... все ощущалось с удивительной точностью, реальностью и силой. В последнем немаловажную роль сыграло то, что, вместо одного сервомотора, как оно обычно бывает, руль Race Master II обладает сразу двумя. Массивный корпус гасит вибрацию, и ни тресков ни щелчков во время игры совершенно не слышно. Если помните, описанный в одном из прошлых номеров руль Logitech Wingman Formula Force GP страдал именно этим недостатком, то есть трещал так, что приходилось увеличивать мощность звука, чтобы хоть как-то заглушить этот шум.

Более того, кнопки на руле сами настроились на различные действия как то: ручной тормоз, просто незаменимый для вхождения в крутые повороты, переключение видов и скоростей, "взгляд назад" и так далее. В общем, клавиатура стала практически не нужна.

В режиме джойстика (то есть без "отдачи") руль вполне прилично определился и нормально работал, более того, силу "возвратной пружины" можно регулировать программным способом.

Что понравилось: Рулевое колесо довольно удобных размеров и полностью забрано резиной, что не позволяет рукам соскальзывать в самый ответственный момент.

Большое количество кнопок, дающее возможность возложить на руль приличный набор управляющих функций.

Выключатели питания и, отдельно, функции Force Feedback.

Достаточно удобный блок педалей с подставкой для ног и боковой площадкой для левой ноги.

Восьмипозиционный "крестик" оригинального дизайна на рулевом колесе позволяет переключать виды из кабины в некоторых играх (как в авиасимуляторах). Вот только, к сожалению, игр, поддерживающих данную функцию, существует на сегодняшний день совсем немного.

Мощная струбцина с шарнирным прижимным столиком на резиновой основе, позволяющая закреплять руль на поверхности практически любого наклона.

Что не понравилось: Огромное основание, которое, в случае если монитор стоит на столе, а вы сидите перед ним достаточно низко, просто закрывает часть экрана. Лично мне пришлось приподнимать монитор на 7-10 сантиметров, чтобы хоть мало-мальски комфортно играть.

Струбцина настолько большая, что мешает выдвигаться клавиатуре (в общем, случай, аналогичный описанному чуть выше).

Блок педалей не слишком тяжелый, а его резиновые ножки довольно скользкие, что влечет за собой "катание" блока под столом во время слишком активного нажимания на педали. Кроме того, педали газа и тормоза нажимаются с совершенно одинаковым усилием, что, как вы уже знаете, если читали мои предыдущие статьи, совершенно неправильно.

А в остальном неплохое, хоть и не слишком дешевое (130 у.е.) устройство. Можно рекомендовать.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Рули AlfaData Motorbike и Trust Force Feedback Race Master II предоставлены для тестирования фирмой UniSatel.

NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS! NEWS!

● Долгожданный expansion к Baldur`s Gate 2, который называется Throne Of Baal, по сообщениям Interplay, ушел в печать. Ждем-с.

● Arcanum: Of Steamworks And Magick Obskura, как сообщает Sierra, уже почти полностью готов. Но все равно раньше конца августа мы его не увидим. А жаль, придется коротать короткие летние ночи за Diablo II: Lord Of Destruction — надеюсь, Blizzard доделают его уже к середине лета.

● Всех пользователей браузера Netscape (ау, тут есть такие?) придется огорчить — Netscape полностью "завязывает" с браузерами и переключает все силы на портал Netscape.com. Ну и ладно, не очень-то и хотелось, как говорится. Вон уже и IE6 подоспел, и Opera 5 — есть из чего выбирать.

● Micro$oft и FASA сообщают, что уже ведется разработка экспаншена красивого, но все же немного "попсового" Mechwarrior 4. Как водится, нас ждут новые мехи, миссии, оружие. Чего еще желать?

● На сайте www.warcraftiii.net можно найти два ролика, снятых ручной видеокамерой, демонстрирующих игровой процесс Warcraft III. Ну что вам сказать? Blizzard делает очередной хит. Гарантированный хит. Ждем, тоскливо взирая на скриншоты.

● Бука договорилась с издателем Grand Theft Auto 3 о локализации игры. Локализованную GTA3 ждем к концу весны 2002. А вот продолжение эпохального сериала Heroes Of Might And Magic IV, а также новая часть Might And Magic, уже девятая, появятся в локализованном варианте к концу года. Так что если вы не дружите с английским — не волнуйтесь, почти все хитовые "тайтлы" будут переведены не каким-нибудь "волком", а самой, что ни на есть, Букой.

● Обычного feed-back-а джойстика уже мало. Кому? Американцам. Почему? Да потому что американская компания Mad Catz анонсировала устройство BioForce, которое будет нещадно лупить владельца током. Представьте — в Mortal Kombat сделали Fatality, а оппонент, держащий в руках этот самый "BioForce", со стула упал от разряда. Бр-р-р.

(с) 2001 Щетько Николай AKA Nickky специально для "ВР"

Лорд Бритиш снова в деле с командой единомышленников

Вряд ли найдется хоть один человек, который не знает Ричарда Гэрриота, однако, на всякий случай напомним, о ком идет речь. Этот человек, известный также как Lord British, — одна из немногих легенд игровой индустрии, ролевик мирового масштаба.


Richard Garriott

Именно этот могиканин стоял за культовой серией Ultima, и именно он основал компанию Origin. Более двадцати лет назад он начал свой путь как игровой дизайнер, а примерно год назад Гэрриот решил устроить себе своеобразные каникулы.

В это время из основанной им когда-то Origin по настоянию Electronic Arts были уволены 85 человек, а проект Ultima Worlds Online: Origin (UO2) — закрыт. Один из уволенных сотрудников сказал тогда по этому поводу: "Многие из нас начинали свою карьеру в Origin, и в памяти остались самые светлые воспоминания об этой компании. Мы делали классные игры в незабываемой обстановке — вы спокойно могли наблюдать в нашем офисе собак, бегающих по коридорам, и людей, прохаживающихся босиком. В нашем офисе за играми мы иногда проводили целые ночи, когда, забыв про сон, мы увлеченно резались в карточные, настольные или компьютерные шедевры. Здесь людей объединяла любовь к играм, здесь царила особая игровая культура. Вспоминаю, как мы отрывались от повседневных забот и до четырех часов утра ожесточенно спорили по поводу новых идей. Иногда нам приходилось работать по 18 часов в сутки, так что в неделю набегало более 100 рабочих часов. Это было совершенно уникальное место, основанное Ричардом Гэрриотом, дело которого впоследствии продолжили многие достойные люди".

Но... рано было расстраиваться, потому что Ричард Гэрриот и его брат Роберт организовали новую компанию — Destination Games (и в названии этом немало иронии: Origins переводится как "истоки", "начало", а Destination означает "пункт назначения", "конечная точка"). И поскольку Бритиш вернулся в бизнес, ему потребовалась новая команда, а, как известно, старый друг — лучше новых двух. Так что теперь в штат Destination Games набираются только проверенные люди, большинство из которых и работали вместе с Гэрриотом в Origins. Вот некоторые персонажи, которые будут отныне трудиться под знаменем Destination Games: Стар Лонг, Карли Стэхлин, Джереми Гафни, Джей Ли, Бил Рандолф, Тод Хейес, Дейв Алдридж, Джейсон Бертслей, Скотт Джонс, Виктор Мейнхерт, Дженифер Девис, Джо Рэббит и Рик Холтрип.

Как видите, в полку Origins убыло, причем убыли не худшие люди. Разногласия команды с Electronic Arts, примером которых являлись баталии вокруг Ultima Online 2 и последующее закрытие проекта, могут дорого стоить корпорации EA.

Но чего же ждать от Гэрриота сейчас? И что он думает о последних достижениях игровой индустрии?

Привет, Ричард! Как твои дела на сегодняшний день?
Вообще-то довольно неплохо — я очень рад возвращению в индустрию. Думаю, людям понравится наша новая команда и то, что мы хотим предложить.

Что ты поделывал в последний год, после ухода из Origin?
Расслаблялся! Все 20 лет, в течение которых индустрия становилась на ноги, я крутился, как белка в колесе, и незаметно подошел к критической точке... Оказывается, я был на грани срыва и не осознавал этого.

И что ты собираешься предпринять сейчас?
Ну, еще рано говорить с определенностью, но недавно EA сократила весь персонал, с которым я работал в Origin, так что, думаю, мы могли бы прекрасно сработаться вновь.

Почему ты продал Origin EA в 93-м? Глядя с высоты сегодняшнего дня, ты поступил бы так же? А если бы у тебя появилась новая компания, ты бы продал ее снова более крупной?
Возвращаясь в 93-й, хотя мы и были в лучшей десятке, необходимые условия для выживания имели только те, кто был в первой пятерке... Вот, к примеру, мы поставили на Apple, когда появился стандарт PC, и чуть не вылетели из бизнеса... Да, я бы смог снова продать компанию.

Что было для тебя большей эмоциональной встряской — "демонтаж" Origin или возвращение в индустрию? И хотя ты оставил Origin год назад, что ты чувствуешь по поводу недавнего отказа от выпуска UO2?
Как бы драматично это ни прозвучало, но я испытываю гораздо большее возбуждение от возвращения в бизнес. Origin в том виде, в котором я ее основал, перестала существовать уже давно. А насчет UO2 — мы со Старром Лонгом (Starr Long) советовали EA не браться за эту игру. Надо было попробовать взять другой жанр, скажем, научную фантастику. Делать прямого конкурента уже существующей и весьма популярной UO было неразумно. Но они настояли на UO2, а когда обнаружили, что мы были правы, то уволили всю команду. UO2 отняла бы еще кучу времени и влетела в копеечку...

Richard Garriott и Starr Long.

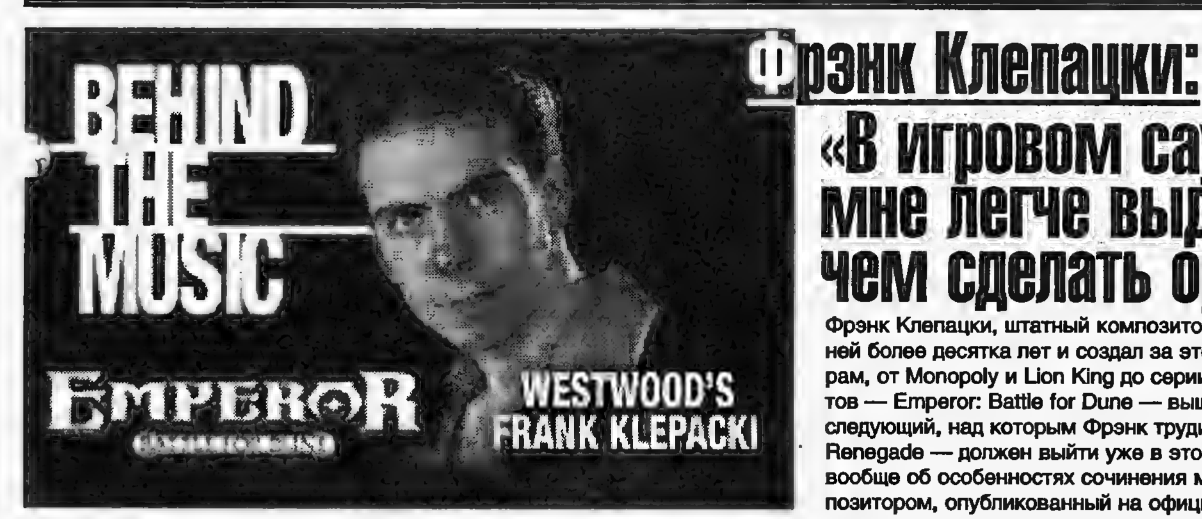
Давай поговорим о твоих планах. Твои новые игры будут ориентированы на одного игрока или на множество?
Мы собираемся удовлетворить как single player, так и тех, кто терпеть не может играть в одиночестве. Мы собираемся делать онлайновые игры, которые бы почерпнули все самое лучшее из обоих направлений. К примеру, человек, прошедший сингл, даже не подозревает о том, что неподалеку кто-то еще спас мир. В мультиплеере рядом с вами находится куча народа, что, несомненно, очень круто. Однако, стать героем здесь удастся далеко не всем. У нас есть идеи, как разрешить эту дилемму.

Какого рода игр нам от тебя следует ждать? И кто владеет правами на Ultima и Wing Commander? Если EA, то собираешься ли ты выкупить права или, может, уже сделал это?
Да, EA держит права на две упомянутые игры. Лорд Бритиш покинул Британию и скоро отправится исследовать новые миры. А EA вряд ли продаст мне что-нибудь, что помогло бы конкурировать с ней...

И неизбежный вопрос: появится ли Ultima 10 в твоем исполнении? Если да, то какой она будет — single-player или MMORPG? Будет ли там известный сюжет? И как насчет Underworld 3 или новой Wing Commander?
Очень сомневаюсь, что когда-нибудь появятся новые Ultima, Wing Commander или даже Underworld. Но — одному Богу известно, что EA задумает сделать с этими торговыми марками. С другой стороны, я с новой командой собираюсь работать именно в той стилистике, которая оказалась столь выигрышной.

В какие игры ты в последнее время играл и каковы твои любимые игры всех времен? И еще: если бы у тебя не было никаких временных, финансовых и прочих ограничений, какую идеальную игру ты бы создал? И какие свои детища, возможно, захотел бы переделать?
Слава Богу, в этом году я много не играл... Однако мои извечные фавориты — Myst, C&C, Heroes of M&M и Warcraft. Причем Myst — это единственная игра (не считая серии Ультимы), которую я прошел до конца. А заново я бы сделал Ultima IV — теперь, когда мои дизайнерские способности развились, также как и технология.

По материалам сайтов RPG Dot и DTF.ru.
Перевод gornyh vcv@tut.by



Фрэнк Клепацки:
«В игровом саундтреке мне легче выдержать стиль, чем сделать оркестровку...»

Фрэнк Клепацки, штатный композитор компании Westwood, проработал в ней более десятка лет и создал за это время музыку почти ко всем ее играм, от Monopoly и Lion King до серии Command & Conquer. Один из проектов — Emperor: Battle for Dune — вышел буквально недавно (12 июня), а следующий, над которым Фрэнк трудится, — Command & Conquer Renegade — должен выйти уже в этом году (в октябре). Об этих проектах и вообще об особенностях сочинения музыки к играм и шел разговор с композитором, опубликованный на официальном сайте Westwood.

— Вы часто работаете над несколькими проектами одновременно, причем многие из них существенно отличаются друг от друга. Какой переключатель работает у вас в голове, как вам удается создавать такое разное звучание?
— В творческом процессе я стараюсь быть "проводником", то есть не насиловать себя, а позволять идеям приходить естественным образом. Я пришел к выводу, что тогда музыка получается более эмоциональной. Но для того чтобы вдохновение посетило меня, надо подготовить почву. Поэтому если я собираюсь писать для Renegade, например, то прежде слушаю много утяжеленной электроники, потом смотрю на скриншоты или сам играю в игру — и начинаю сочинять. А когда я брался за Emperor, то не слушал ничего, кроме своего старого саундтрека к Dune, а также саундтрека к одноименному фильму, — это помогает воссоздать вселенную Dune, которую уже так полюбили фэны как игры, так и фильма.

— Сколько композиций вы обычно придумываете для каждой игры? Трудно ли сочинять разные типы мелодий для одной и той же игры, например, быстрые — для сцен битвы, и более медленные и мрачные — для озвучивания поражения в бою, и чтобы при этом все равно сохранялся единый стиль?
— В среднем на игру уходит по два альбома. А самое сложное для меня заключается не в выдержке стиля, а скорее в оркестровке — нужно расписывать партитуры для тонны инструментов, знаете ли...

— Саундтреки к серии Commander & Conquer очень хороши. Как эволюционировала музыка от оригинальной C&C до последней версии, Renegade?
— Зуковая дорожка к первой C&C была экспериментом — мы делали то, чего раньше не было. Музыка была разноплановой, но в то же время соответствовала духу игры и была не без юмора. В каждой новой версии C&C я старался улучшить те моменты, которые больше всего понравились и нам, и фэнам, находил новые способы подачи музыкального материала и новые фишки. Я могу подогнать музыку под характер героя и тех, с кем он взаимодействует.

— Для создания саундтреков к трем Домам Emperor (в игре Emperor: Battle for Dune разворачивается борьба за трон между тремя Великими Домами — Атридесами, Харконеннами и Ордосами — пришедшими из Dune II — прим. редактора) были наняты три композитора. Тебе выпало писать для Atreides. Сотрудничал ли ты с двумя другими коллегами?
— Нет, те двое работали независимо от меня, но им вручили мою музыку к Dune в качестве образца. Мы хотели, чтобы каждый Дом звучал по особенному, и с помощью трех разных композиторов это вполне удалось.

— Как ты искал уникальный звук и стиль для Atreides? Изучал их философию боя, стиль одежды, манеры?..
— Да, я близко познакомился с Домом и почувствовал, как можно развить свою любимую Dune-тему для этой игры. Саунд получился действительно эпическим, я очень доволен результатом.

— Сколько потребовалось времени на сочинение музыки к Atreides, начиная с момента подписания контракта?
— Пару месяцев, и это обычный срок, который мне дают на написание музыки к игре. Ну, я еще занимался побочными проектами в это время, так что занят был по горло.

— Играешь ли когда-нибудь в игры в процессе их разработки, чтобы вдохновиться на создание саундтрека?
— Да, но особо этим не увлекаюсь — как только получу достаточный заряд для композиторства, сразу возвращаюсь к работе. Иначе можно пристраститься к игре и не уложиться в сроки. А по полной программе я играю в свободное время, дома. Причем обычно не в Westwood'овские игры, так как хочу изучить и продукцию конкурентов, а не только выпустить пар...

— Если бы тебе пришлось создавать саундтрек к своей собственной жизни, что за песни ты бы в него включил?
— Думаю, вот эта подборка отражает разные стороны моей натуры:

"De Do Do Do, De Da Da Da" — The Police
"Back in Black" — AC/DC
"Rock & Roll Ain't Noise Pollution" — AC/DC
"I want to take you higher" — Sly & the family Stone
"Stand" — Sly & the family stone
"I got the feelin' " — James Brown
"Free" — Graham Central Station
"The Jam" — Graham Central Station
"Shining Star" — Earth Wind & Fire
"Lively up Yourself" — Bob Marley
"Feel like Makin Love" — D'Angelo
"In This House" — Boxing Gandhis
"I was brought to my senses" — Sting
"Work to Pay my Bills" — Xtra Krispy
"Turn off the Radio" — The Watson Family

Перевод gornyh vcv@tut.by

Fallout Tactics: BOS

Mission 1: Brahmin Wood
Ваша цель — освободить деревушку Brahmin Wood от засилья бандитов (Raiders). В вашей команде, кроме вашего собственноручно созданного персонажа, будут еще доктор (Stitch) и снайпер (Farsight). Поговорите с старейшиной (Villiage Elder) — он пожалуется на плохое житье и попросит убрать назойливых бандитов. Потихоньку, помня мои советы, зачищаем карту и собираем все, что можно собрать. Убиваем главаря шайки Хоруса (Horus) и собираем трофеи с трупов. Возвращаемся к старейшине, говорим с ним, выходим из миссии на карту.

BOS Bunker Alpha
В бункеры Братства вы неизбежно будете возвращаться после каждой миссии. Там вы сможете продать ненужную экипировку и купить новую (Quartermaster), выиграть у механика некоторые полезные вещи (механик обычно в Vehicle Room), нанять новых людей в свою команду (Recruits Master), причем чем выше ваш ранг в Братстве, тем более продвинутых парней вы сможете набирать в свою команду. Однако я этим не злоупотреблял и всю игру прошел почти неизменным составом. Но для начала нужно доукомплектовать команду — набирайте еще троих, и вперед. У Medical Officer вы сможете купить медикаменты и некоторые наркотики. Закупившись и продав ненужное, идите к General Barnaky — он даст вам направление на следующую миссию. Кстати, можно не бежать сломя голову выполнять новое задание начальства, а побродить по близлежащей к бункеру территории и пострелять банды бандитов, забрать у них оружие и потом продать в Братстве. Кстати, если у вас неплохое (не ниже 70%) умение Steal, то можете пообворовывать всех в Братстве — у многих есть ценные вещички.

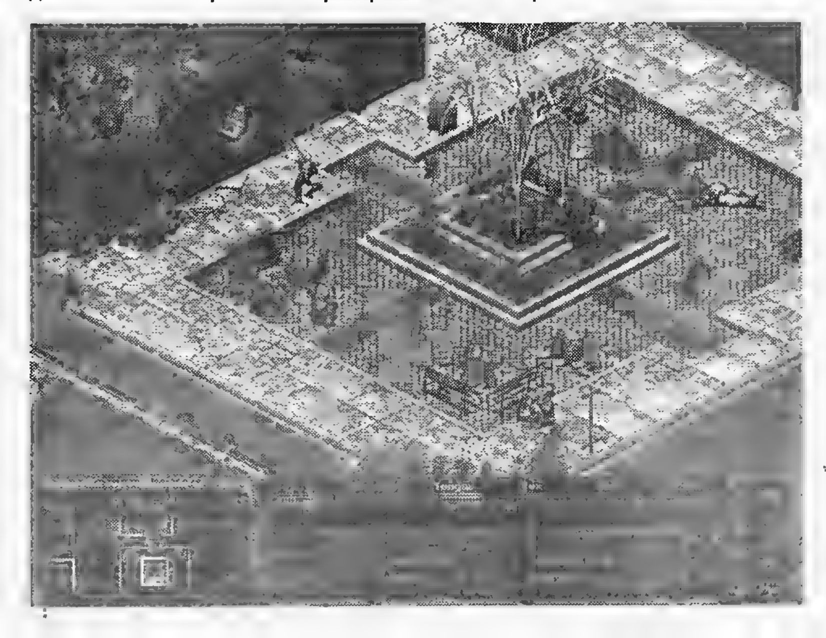
Mission 2: Freeport
В этой миссии нам нужно спасти придурковатого старейшину деревни Brahmin Wood. Идем по южной (правой) стороне карты, говорим с чудиком в красной броне, уничтожаем всех, кого ни увидим. Не забываем собирать полезности с трупов и из шкафчиков. Вверху карты находим шкафчик с АК-47 (довольно полезная пушка для начала игры), потом планомерно зачищаем всю остальную карту. В одном из шатров сидит Elder. Когда всех бандитов на карте перемочим — говорим с ним два раза, он побежит к выходу — бегите следом за ним.

Mission 3: Rock Falls
Довольно серьезная и сложная миссия. Нам нужно обезвредить базу рэйдеров в Rock Falls, найти некий артефактный девайс и по ходу освободить ученого. Советую идти по правой стороне, зайти внутрь через дырку в заборе, затем аккуратно все зачистить, подойти с тыла к воротам и перестрелять отряд у ворот. Затем направьтесь в здание, которое находится рядом с точкой 1 на карте. Там вы найдете ученого, который отдаст вам "девайс", которым окажется рука некоего робота. Он попросит доставить его в безопасное место. Аккуратно, степенно зачищаем всю карту, включая бандитский притон в точке 1, и говорим с ученым во второй раз — он убежит, и миссия будет выполнена. Выходите из зоны.

BOS Bunker Beta
В этом бункере вы сможете играть (Gamble) не только с механиком, но и с медицинским офицером. Так что обязательно выигрывайте у него все, что можно. Ну и, конечно, поговорите с генералом Barnaky, он даст вам направление сразу на две миссии.

Mission 4: Macomb
Всю миссию нас будет вести невидимая рука разработчиков, так что вам останется только следовать ей. Итак, разговариваем с мужиком (тот, обрадовавшись, что прибыли новые "козлы отпущения", с радостью оставит джип на ваше попечительство и смоется), затем снова начинаем неторопливо зачищать местность. Джип оставляем на месте. Ворота открываются переключателями (switch), расположенными близ ворот. В библиотеке говорим с мужиком (можно у него еще книгу спереть), он просит найти его очки. Продолжаем дальше зачищать местность. Очки в доме с ванной, наполненной кислотой. Забираем, приносим библиотекарю. Он даст вам опыта и книжку (которую вы уже украли:-)). Снова планомерно зачищаем местность. Когда доберемся до конца карты, берите персонажа с наибольшим Pilot и сажайте его в джип (CTRL+left click). Затем на джипе аккуратно проезжайте до конца карты. В этой миссии (непатченой, т.е. в 1.13) некоторые персонажи могут "застревать" в воротах, так что близко к воротам не подходите, старайтесь сразу их открыть.

Mission 5: Preoria
Под некоей деревенькой находится хранилище, в котором нам нужно найти три термоядерных батарейки (Fusion cells) для нужд братства. Пройдемся сначала по деревне (там все мирные), поговорим с вождем и с лекарем (лекарь даст Rad-X) и соберем (и украдем) все, что плохо лежит. Около входа в подземелье есть две нерабочие турели, их тоже можно обокрасть (по 40 Large Energy Cells). Входим в подземелье и снова начинаем планомерную зачистку. Основные враги — злые мутировавшие тараканы и маленькие тараканчики, скорпионы и прочая дрянь. Собираем все из шкафчиков, важно не пропустить желтый пропуск (yellow pass), одна из дверей открывается этой карточкой, за ней в сейфе находится много чего полезного и квестовая батарейка. Зачистив все до





дверей, которые открываются автоматически, заходим внутрь и включаем энергию (switch). К сожалению, вместе с энергией включились и охранные системы, а это не есть хорошо. В самом начале (после желтой двери) вы должны будете пробежать мимо двух злых турелей. Я рекомендую подойти к ним максимально близко (в Realtime), потом резко включить Turn-Based ("Enter") и пробегать мимо них. Можно их попробовать и обокрасть, но лучше не рисковать и обокрасть потом, когда они будут в нерабочем состоянии. Итак, снова начинаем зачистку. Очень важно включить энергию (внизу, в комнате с одной турелью), а также найти еще одну квестовую батарейку (в комнате с мерцающим светом, где притаился злой скорпион, есть шкафчик...). После этого идем налево от первых двух турелей, которые мы пробежали (и обокрали), и используем переключатель. Он переключает турели с режима охраны внутренних территорий (то бишь подземный режим), на охрану внешних территорий. Бедные туземцы!;-) Теперь можно дальше зачистить все и вся, покрасть патроны у всех турелей (правда, тяжелые они довольно) и прийти, наконец, к здоровой двери в комнату "зеленого света". Всей командой кушаем по два Rad-X-а (радиация там неслабая), и в пошаговом режиме входим. Нашему взору предстанут несколько просто больших тараканов и один по-настоящему большой таракан. После того, как все тараканы отправятся в тараканий ад, забирайте из шкафчика последнюю квестовую батарейку и быстро шагайте к выходу. Переключайте турели на внутренний режим работы, спокойно пробегайте мимо двух "первых" турелей (патроны, надеюсь у них сперли?) и выходите на свет божий. Проходите в зеленую зону, чтобы завершить миссию.

Mission 6: Quincy
Начальство требует присоединения к братству небольшого городка Quincy. Только вот незадача — городок оказался во власти нехороших дикарей — повелителей зверей (Beastmasters). Так что наша первоочередная задача — спасти мэра (в точке 1) и не дать завопить сирене, иначе "кирдык!". Аккуратно пробираемся к дому, на карте обозначенному цифрой 1, вырезаем первый этаж. Но по лестнице не поднимаемся (из холла), а выходим на улицу и поднимаемся по внешним лестницам на второй этаж, быстро убиваем бандитов (чтобы не подняли тревогу) и находим в одной из комнат мэра. Или мэршу — кому как по душе. Она поставит сразу три условия — спасти ее дочку от дикарей, спасти некоего славного война (который, тем не менее, сдался на милость дикарей) и не дать взорваться электростанции городка. Берем ключ на полу и патроны в шкафчике. Поднимаемся еще на этаж выше, ключом открываем дверь к сирене, выключаем сирену. Затем идем в соседний дом, аккуратно всех выносим, в одной из комнат находим девчонку, говорим с ней, она убегает к маме. Выше (или на восток, если ориентироваться по идиотской карте) есть здоровенный дом, на первом этаже которого находится энергогенераторы. Уничтожаем любое сопротивление как можно быстрее (потому что дикари могут запустить таймер на динамитах), стараясь не задеть мирное население и не попасть в сами генераторы. После смертоубийства оббираем трупы и собираем динамит и взрыватели — пригодятся. Затем валим в здоровенный тюремный комплекс, где уничтожаем всякое сопротивление и спасаем парня на втором этаже. В принципе, все уже сделали, но есть еще деревенька гхолов на северо-западе (помечена синим кружком). Подходим и говорим с их главарем (Элиотом, в домике). Он просит помочь отбиться от нападения "Когтей смерти". Не вопрос, аккуратно уничтожаем всех "клошек" и их свиту в лице нескольких дикарей. Возвращаемся к главарю, он просит вас помочь его брату, попавшему в плен к злым дикарям. Идем наверх и налево (на север) и уничтожаем всех врагов, говорим с братом главаря. Он уходит к брату. Возвращаемся к Элиоту, получаем опыт и признание всего небольшого поселения гхолов — теперь вы сможете нанимать их в братстве, правда, бойцы из них никудышные. Но и это еще не все! Идем к заброшенной церкви (помечена синим кружком) и убиваем там двух "клошек". Это довольно сложно, зато в награду за смертоубийство мы получим Metal Armour Mark II и еще немного разностей. Теперь все:-). Возвращаемся к мэрше и говорим с ней — миссия выполнена, идем в зону выхода.

Mission 7: Mardin
Довольно серьезная миссия. Врагов много, и пушки у них здоровые. Поэтому не особо высовываемся и потихоньку уничтожаем все, что движется. У дикаря близкого к точке входа есть CAWS — отличный шотган, посему его уничтожаем в первую очередь и пушечку забираем себе. Вычищаем всю наземную поверхность и спускаемся вниз. Я советую заходить через восточный вход, рядом со свалкой, и все время под землей держаться правой стороны (востока). Аккуратно идем по подземельям, сопротивление подавляем и, наконец, приходим в здоровую комнату с большой клеткой, а в этой большой клетке не менее большая "клошка", мама всех остальных. Освобождаем несправедливо заключенную, и она со своими детками кидается влево и вниз и гасит злобных дикарей и их главаря. Потом спускаемся вниз, добиваем выживших и собираем трофеи. Аккуратно пробираемся уже по левой стороне, добивая выживших и собирая несобранное. После этого выходим из выхода близ кладбища и идем в зону выхода.

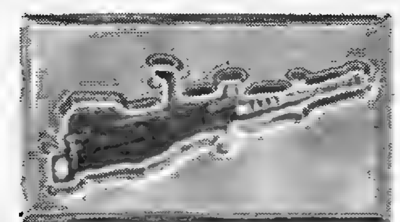
Bunker Gamma
Как обычно, закупаемся оружием (желательно тяжелым!), гранатами. Тут играть можно не только с механиком, но и самим Quartermaster! А это значит, что при Gamble 100 и выше оружие, патроны и броню вы будете получать почти на халяву! Можно взять в команду "клошек", но против мутантов (а именно они будут нашими врагами в следующей миссии) и роботов (после мутантов) они будут довольно слабы, их будет рвать на куски от мощный очередей мутантовских пулеметов. Зато, как мне помнится, вам будет доступен для наема отличный наемник Max. Очень советую его взять — он отлично владеет тяжелым и энергетическим оружием, что в будущем вам очень пригодится. Для следующей миссии ОЧЕНЬ ЖЕЛАТЕЛЕН хороший механик (Repair >=80%) с наборами инструментов (Tool Kits) в большом (штук 5) количестве. Закупились? Тогда идем к генералу Dekker-у (Barnaky пропал без вести на поле боя) и вперед!

Mission 8: St. Louis
Нам нужно будет обойти места дислокации всех команд братства и помочь выжившим, также нужно поискать генерала Barnaky. Хватаем Tool Kit и книжку по ремонту из ящика в самом начале, садимся в APC и стараемся из нее вылезать пореже в течение миссии. Направляемся в точку 1, обязательно поставьте всем в команде агрессивный режим и режим реального времени в опциях. Расстреливаем мутантов, собираем урожай (в основном тяжелые пулеметы M249 SAW, Browning M2 и базуки). От команды Fang в точке 1 остались лишь жалкие останки — соберите с них все, что может вам пригодиться. Если вы взяли в команду Макса и если у вас есть какие-нибудь наркотики, повышающие ST, скормите их ему — тогда он сможет поднимать Browning M2 и мутанты (пока для браунинга есть патроны) не будут для вас проблемой. Browning рвет их на части с двух очередей. Едем на север (влево) по направлению к точке 3, степенно уничтожая всех мутантов и своевременно производя починку APC. Добираемся в точку 3, где находим команду Talon. Их нужно подлечить (Doctor`s Bag-ами!), и тогда они пересядут в ваш APC. Двигаемся к точке 2, по пути зачищаем траншеи с мутантами. В точке 2 находим единственного выжившего из команды Brimstone. Если его разминировать, получим 950 опыта. Однако парень все равно застрелится. Теперь вы перед мучительным выбором — уничтожать ли мутантов и их базу (северозападный угол карты), которую нам наказывали не трогать, или направиться в точку 4 на выход? Кто ж покинет карту, не уничтожив на ней все живое?;-) Базу нужно взять. Только вот незадача — мутанты вооружены очень мощными Browning M2, а вы с них сшибаете очень мало. Тем более, база находится на возвышенности, а единственный подступ к ней заминирован. Аккуратно становимся на пределе досягаемости снайперских винтовок (надеюсь, вы закупились ими в бункере?) и планомерно отстреливаем мутантов. Они тоже будут по вам стрелять, и, рано или поздно, у них закончатся патроны. Тогда эти тушки побегут к нам драться врукопашную и подорвутся на своих же минах. Теперь аккуратно, медленно наступаем, часто сохраняясь (Alt+S). Вперед пускаем Макса (или кого-нибудь еще с тяжелой пушкой или гранатами), желательно под Psycho, чтобы вражеские очереди не рвали его сразу на части, сзади прикрываем снайперами и вычищаем всю базу. После убиения мутантов получим глубочайшее моральное удовлетворение, кучу опыта, пушек и патронов к ним. На подходе к базе (в самом восточном углу острова с базой) есть сундук с полезностями и экспериментальной винтовкой. Ничего особенного, но на продажу сгодится. Складываем все барахло в APC и направляемся в точку 4, по пути добивая недобитых мутантов.

Mission 9: Jefferson
Тут нужно вырубить четыре генератора и заодно подсократить популяцию мутантов. Ничего особо хитрого — стреляем, прячемся, снова стреляем... Генераторы удобно уничтожать в порядке, как они показаны на карте. Снимать мутантов проще издали, а чуть впереди

снайперов (но чтобы мутанты не доставали) ставим парней с пулеметами, так что если какой-нибудь глупый мутант решит подойти поближе, он получит отличный заряд бодрости (то бишь свинца). Вычищаем карту, собираем все ценное и уходим.

Mission 10: Kansas City
Оригинальная миссия. Надо защитить кафедральный собор гхолов от нападений мутантов. Не теряя ни секунды, расставляем посты у западного (то бишь нижнего) и южного (правого) входов. На юге очень желательно забраться наверх и отстреливать наступающих оттуда. У меня с севера (сверху слева) почти никто не лез, но для страховки поставьте кого-нибудь там. Снайперов лучше ставить на западе, а ребят с тяжелым оружием обколоть психой (Psycho) и поставить на юге. Валить мутанты будут одновременно и большой толпой. Так что Save/Load придется делать довольно часто;(. Старайтесь снайперами снимать мутантов с тяжелым оружием (Browning M2 и базуками). После того, как нападение закончится, обберите трупы (как мутантов, так и гхолов) и обкрадите выживших гхолов. Затем планомерно зачистите точки 2, 3 и 4 на карте. Соберите трофеи и поговорите с Bishop-ом внутри собора. Теперь все.


Browning M2 - лучший Big Gun

Mission 11: Osceolla
Задача — замочить предателя Gammorin-а. Эту миссию я прошел, вообще как-то не напрягаясь. Нужен хороший Big Gun-щик (у меня — Макс), Browning M2 и патроны к нему (можно найти в миссии, но лучше сразу иметь 300-500). Кушаем психо, мьюти и вперед — зачищать карту. Мутанты от M2 мрут на удивление быстро, а их атаки человеку под психо малозаметны. Так что делаем веселую прогулку по поверхности с собиранием трофеев, а потом и под землей, с убийством Gammorin-а. Единственное, чего стоит опасаться, так это мин, которыми усеян северный подход к базе. А так — легкая прогулка.

Bunker Delta
Не стоит въезжать на APC в этот бункер — она застрянет и останется в бункере навсегда (в непатченой версии). Как всегда, закупаемся, говорим, обкрадываем всех, кого можно (обычно получается солидное количество суперстимпаков — от 20 до 30) и берем у генерала Dekker-а новые миссии. Можно нанять мутантов, только брони для них нет (в синглплеере), и поэтому их рвут в клочья весьма быстро, несмотря на кучу HP.

Mission 12: Junction City
Зайдите в город, к механику — полечите Doctor's (Paramedics) Bag ее отца — она согласится пойти в Братство на работу. Далее нужно найти части робота. Покупаем в баре одну часть робота. На входе у человека, который продает разные ерундовины, покупать часть робота не стоит — это подделка. Не забываем всех обкрадывать. Далее говорим с мэром, получаем задание уничтожить Reaver-ов. Теперь нужно выстроить команду у северного выхода из города и кем-либо из команды купить в магазине (восточная часть города) вторую часть робота. Теперь Reaver-ы начнут атаку. Советую оставить кого-нибудь около мэрии, ибо если убьют мэра, то часть робота от него вы не получите. Потихоньку продвигаемся на восток, уничтожая сопротивление Reaver-ов. Одиночкой, как в предыдущей миссии, вы тут мало чего добьетесь, потому что у риверов имеется мощное энергетическое оружие, которое хорошо чувствуется даже "под психой". Так что действуем всей командой, как всегда, биг ганнеры впереди, снайперы — сзади. В домике на юге находим третью часть робота, собираем все трофеи. Возвращаемся и говорим с мэром. Получаем четвертую часть робота и тучу опыта. Рано праздновать победу — идем в самую северо-западную часть карты, там можно спуститься в подземные ходы, где несколько гигантских крыс охраняют очень много оружия и боеприпасов. Также на югозападе, близ городской стены, есть домик, а рядом с ним — несколько риверов. Уничтожаем риверов, собираем все полезное в домике. Теперь — все, можно уходить.

Mission 13: Great Bend
Первая миссия, в которой мы встретим роботов. Тут уже больше пригодится энергетическое оружие (в предыдущей миссии вы должны были набрать его достаточно много) или шотганы с Slug патронами. Миссия стиля убей-их-всех. Так что бесхитростно ходим и стреляем всех роботов, попутно собирая с их трупов трофеи.

Mission 14: Coldwater
Тоже простая миссия. После предыдущей миссии закупаем Power Armor и надеваем его на самого сильного персонажа. Говорим с Auditor General, можно стибрить у него плазменную винтовку и патроны. Далее просто ходим и обкрадываем всех мирных жителей, а всех не мирных — уничтожаем. Не забываем собирать полезности. Когда вы, наконец, найдете 3 экземпляра испорченной Power Armor, несите ее Auditor General-у — миссию зачтут выполненной.

Mission 15: Newton
В этой миссии нам дадут танк! Правда, в него вмещается всего 5 человек, и его нужно сначала починить... Поэтому берем в миссию механика с Repair Kit и быстро бежим чинить танк (он чуть юго-западнее места высадки). Потом поочередно зачищаем территорию, говорим в зданиях с "лидерами" риверов и препроводим их на выход. В третьем здании нам нужно взять прототип пульсовой винтовки — очень мощного и полезного оружия. Зачистив все и вся, уезжаем отсюда на танке.

Bunker Epsilon
Последний бункер. Именно отсюда мы будем нападать на Vault 0 и на Калькулятора. Но пока миссии прозаичнее... Как всегда, всех обворовываем, покупаем много (лучше — все) EMP патронов для шотгана, EMP гранат и ракет. Берем у генерала Dekker-а направление на 2 миссии. Предлагаю еще танк оставить и кататься на старой доброй APC или на джипе.

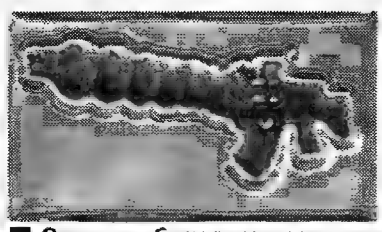
Mission 16: Canyon City
Нужно уничтожить 6 "Power Nodes" одновременно (поэтому миссию удобнее проходить шестью персонажами, хотя можно использовать взрывчатку). Начинаем зачистку, как всегда. У одного из роботов экспроприируем гауссовский пистолет — неплохая штука, правда, слабенькая, "ноды" пока не трогаем, зачищаем всю карту. В главном большом здании на востоке щелкаем по всем терминалам. На первом этаже забираем у нехорошего робота Gatling Laser — весьма и весьма неплохую пушку.


Gatling Laser - мечта маньяка!

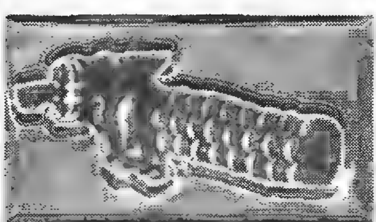
Затем расставляем всех своих людей около генераторов и в пошаговом режиме уничтожаем их. Можно, как я уже говорил, воспользоваться взрывчаткой с дистанционным управлением.

Mission 17: Buena Vista
Радар в этой миссии не работает, поэтому ориентируемся по карте "пип-боя" ("M"). Идем на запад по узкой тропинке, потом — на юг и на восток. Отключаем силовые поля (требуется навык Science) и идем дальше всех косить. Добираемся до реактора и уничтожаем его вместе с двумя турбинами. Все.

Mission 18: Scott City
В бункере перед миссией закупаемся гауссовой винтовкой, пульсовой винтовкой и EMP патронами к шотгану. Гауссовка неплоха, но бьет довольно слабо, пусть и далеко.


Старая добрая гауссовка

Зато пульсовка, несмотря на ее неказистый вид, "рулит". С роботов она снимает по 30-40 за выстрел, правда, пульсовая винтовка менее дальнобойна, чем гауссовка. Снова всех уничтожаем, собираем хорошие вещи. На крыше одного из зданий есть комнатка, в которой около 6-ти роботов — один вооружен гауссовым пулеметом, а остальные — плазменными винтовками. Нужно быстро убить товарища с гауссовым пулеметом, а уж потом остальных. Заберите честно заработанный MEC Gauss Minigun — самую сильную пушку в игре. Жаль только патронов к нему мало:-(.


MEC Gauss Minigun

В комнате рядом находим тело генерала Barnaky (слабонервным — отвернуться!), и там же, недалеко, в комнате под охраной двух турелей находим Kerr-а, который, как настоящий красноармеец, не сказал врагу ничего. Широким жестом избавляем его от мучений и идем к зоне выхода.

Mission 19: Cheyenne Mountain
Это предпоследняя миссия, плавно перетекающая в последнюю, так что закупаемся по максимуму. Гауссовый пулемет лучше продать — уж слишком много патронов жрет. Обязательно купить Advanced Power Armor лидерам команды и Power Armor — всем остальным. Также очень желательно взять всем снайперам гауссовки и закупить максимум аптечек, EMP патронов, гранат и ракет. Миссия довольно проста — довезти Nuke Carrier до входа в Vault 0 и укрыться в бункере. Степенно зачищаем территорию (берегитесь мин!), не забывая заходить в "ответвления" от основной дороги — там есть полезные боеприпасы. Уничтожив всех роботов, заводим команду в бункер (к терминалам), а в Nuclear Carrier оставляем одного водителя. Подъезжаем ко входу, выскакиваем и бежим в бункер, на что нам дается одна минута. Если не тормозить, то вполне успеем. Любуемся на красивый мультик и попадаем в Vault 0.

Mission 20: Vault 0
Забавно, что на входе вас ждет команда из Братства, у которой вы можете купить (а проще — украсть) патроны и другие полезности. Используйте умение Science на терминале, откроется дверь. Помогите "братьям" уничтожить отряд Security Bot-ов и идите на северо-запад ("Security"). Идем, всех убиваем, все собираем — в одной из комнат вы найдете патроны для браунинга с боеголовками из обедненного урана — приберегите их для большой толпы врагов, вы не разочаруетесь;-). Находим переключатель, который откроет дверь в секцию "Cryogenics" (строго на юг от начала миссии). Там, в комнате с сумасшедшими обитателями Vault 0, забираем голову с трупа — пригодится. Возвращаемся к команде из братства, идем на восток ("Power"), открываем дверь (используя трофейную голову на сканер, разумеется). Снова подавляем все сопротивление, включаем три генератора. Возвращаемся к тому месту, откуда начиналась миссия — мы окажемся в логове Калькулятора (забавное имя для злодея, не находите?)...

Пройдя чуть вперед, не торопитесь открывать дверь — сохранитесь и приготовьтесь к жаркой схватке. В комнате будет около 10 роботов с плазменными винтовками и пулеметами, а также наш старый знакомый — генерал Barnaky. Не тратьте на него патронов — если он подойдет достаточно близко и если у вас в инвентаре есть его письмо к жене, то он перестанет вас атаковать и станет нейтральным. Вот и славно, у вас и так врагов хватает... Проходим через навесной коридор с турелями в комнату с Калькулятором. Уничтожаем "законсервированные мозги". Открывается одна из дверей сверху. Проходим туда, уничтожаем роботов и еще один мозг. Открывается другая дверь... После уничтожения третьего мозга с Калькулятора будет снята защита. Подходим, говорим. Калькулятор предлагает с ним воссоединиться. Можно его и уничтожить — от того, как вы поступите, будет зависеть заключительный ролик. Можно поговорить с Barnaky во время отсчета — он предложит свои мозги. Если воссоединитесь, то братство будет развиваться, но уже под началом роботов, то бишь вас, как их главаря. Или, если уничтожите зарвавшийся нейрокомпьютер, то братство будет цвести и пахнуть, присоединяя к себе все новые и новые территории. Но как бы вы ни поступили, игра закончится. С прохождением, игра стоила этого!

Секреты, советы и прочие полезности
Fallout Tactics можно запустить с различными параметрами командной строки:

Параметр	Эффект	Параметр	Эффект
BOS.EXE -w	Оконный режим. У меня не работает	BOS.EXE -f	Полноэкранный режим
BOS.EXE -s	Игра без звука	BOS.EXE -7	Принудить использовать DX7
BOS.EXE -m	Игра без музыки	BOS.EXE -3	Принудить использовать DX3
BOS.EXE -g	Использовать Windows GDI		



В миссии 15 можно схитрить — взять спасаемых персонажей себе в команду навсегда. Для этого поставьте танк наполовину в зону выхода и посадите туда всех "шишек". Затем заходите командой на поле выхода — вам должны сказать, что, мол, все хорошо.

Теперь вы приедете на базу и сможете высадить из танка всех 10-ых персонажей (правда, ценность этих четверых шишек весьма сомнительна, но как пушечное мясо — самое то!). На практике не проверял.

Рог брамина — весьма полезное приспособление. Если его взять в руку, то сила увеличится до 12, а жизней станет 76000%-). При получении уровней количество жизней будет сбрасываться до нормального значения. Тоже не проверял.

Чтобы бесплатно размножать вещи, нужно найти специальную локацию "Gas Station" (обычно встречается на 1 квадрат севернее и на три западнее бункера Beta). Выкупите у старушки Elixir Of Life (повышает EN навсегда на 1) и положите его, ровно как и все вещи, которые вы хотите размножить, на полку (на которой лежит Tool Box). Выйдите из локации. Снова войдите, заберите все вещи из шкафчика. Когда вы будете заходить в следующие разы сюда, то в шкафу все эти вещи будут бесконечными — берите сколько хотите;-).

Интересно, что в игре есть секретная миссия! Для того чтобы поиграть в ней, нужно найти где-нибудь тренер для FT, активизировать его и выйти из последней миссии, не завершая ее, на карту мира (это CTRL+Z). Близ бункера Gamma вы увидите новую локацию — Springfield, зайдя в которую получите новую, но довольно легкую для вас миссию.

Используйте для своих напарников перк Mutate! — он позволяет мутировать любую черту в другую, на ваш выбор. А если черт нету, то он просто напросто добавит черту! Даешь всем напарникам по Gifted-у!

Похоже, что в 1.25 патче работать не будет.

Еще американцы советуют поступить так: при выезде из бункера на новую миссию выйдите на карту и остановитесь в любом месте. Затем заползите в джип (при этом ваши умения немного увеличатся), но когда вы приедете на миссию, то вы будете уже стоять, зато ваши умения сплюсуются. Продолжайте делать так, пока не надоест. У меня не получилось, но народ говорит, что все круто.

Прокачивайте Gambling. В бункере Gamma можно играть с Quartermaster-ом и выигрывать у него полезные патроны и вещи даже близко к концу игры! Так что чаще заезжайте в старый бункер.

В специальной локации Bazaar Day можно купить броню-прикол "Devilthorn Coat" — 100AC, +10 к ST, +50 сопротивляемости огню, -6 повреждения от врагов. Для того чтобы надеть ее, нужна сила 75;-))).

Это перекличка с Diablo 1, там была уникальная броня Demonspike Coat. Кроме того, в игре есть еще много специальных локаций, пародирующих разные другие вещи: Терминатор 2 (Брахмин-1000), Титаник, Шестое Чувство, даже станция "Мир" там есть, прямо в пустыню свалилась:-).

Нажав на кнопку Credits с зажатым "Shift", вы увидите вместо привычных титров высказывания разработчиков. Глупые. А если нажать Credits с зажатым "Ctrl", то вы увидите историю про мужика и его корову. Тоже глупую.

Окончание на стр. 14

Fallout Tactics: BOS

Начало на стр. 12–13

"Psycho": попробуй — полюбишь!;-) Отличная вещь. Перед употреблением ЛЮБЫХ наркотиков сохраняйтесь, чтобы не получить Addict (пристрастие). Получили — загружайтесь. Если у вас есть Addict-ы, где-то после месяца езды по пустыне они исчезают. Даже проще не ездить, а ходить по пустыне — время быстрее идет.

Перки

Перками обзывают специальные дополнительные особенности, которые может получить ваш персонаж в процессе игры. Обычно перк получают один раз за уровень, однако эта величина может быть и больше (меньше) — параметр Perk Rate. То, какие перки вам будут доступны, зависит от ваших характеристик, некоторых умений, уровня и расы вашего персонажа. Некоторые перки можно брать несколько раз, некоторые — только один. В таблице приведены все перки, включая их требования и максимальную силу перка (то есть сколько раз можно взять данный перк), она дана в скобках после названия перка (если нет, то значит эта сила равна 1):

Расы

Расы в FT отличаются не только различными чертами и перками. Многие из них не могут носить броню, некоторые могут носить лишь специализированную броню... Вот таблица характеристик рас (в скобках указан Perk Rate, то есть количество уровней, необходимое для получения перка):

Ссылки

Вот и подходит к концу моя статья, а FT безграничен, особенно в мультиплеере. Поэтому почитайте об игре еще много интересных вещей на сайтах:
http://www.freelancer.ag.ru
http://www.gamefaqs.com
http://www.planetfallout.com
http://www.falloutx.com
http://www.fallout.ru



http://www.interplay.com/falloutbos
http://vault13.net

Спасибо за внимание. Надеюсь, эта статья вам принесет пользу при игре в Fallout Tactics!

(c) 2001 Щетько Николай
AKA Nickky
nickky@tut.by

Перк	Раса	Требования	Описание
Action Boy (2)	Любая	AG 5, 12 уровень	Добавляет вам 1 AP навсегда
Adrenaline Rush	Любая	ST < 9, 6 уровень	Прибавляет вам 1 к ST, если у вас меньше половины HP.
Awareness	Любая	PE 5, 3 уровень	Показывает точное количество HP и оружие всех существ.
Bend The Rules	Любая	LK 6, 16 уровень	Когда вы в следующий раз получите перк, то сможете выбирать любой из доступных вашей расе, несмотря на требования.
Better Criticals	Кроме мутантов	PE 6, AG 4, LK 6, 9 уровень	Увеличивает повреждения, наносимые критическими попаданиями, на 20%.
Bluff Master	Любая	CH 3, 8 уровень	Если вас поймают на воровстве, то вы сможете разойтись мирно (не всегда, правда).
Bone Head	Любая	ST 6, уровень 6	На 50% уменьшает шанс попадания в бессознательное (Unconscious) состояние.
Bonsai	Только гхолы	Outdoorsman 50%, Science 40%, 12 уровень	На вашей голове выросло дерево, которое снабжает вас фруктами.
Bonus HTH Attacks	Любая	AG 6, 15 уровень	Ваши рукопашные атаки стоят на 1 AP меньше.
Bonus HTH Damage (3)	Любая	ST 6, AG 6, 3 уровень	Ваши рукопашные атаки и атаки контактным оружием наносят на 15% больше повреждений.
Bonus Move (2)	Любая	AG 5, 6 уровень	С каждым уровнем этого перка вы сможете двигаться на 20% больше за каждый AP.
Bonus Ranged Damage (2)	Любая	AG 6, LK 6, 6 уровень	С каждым уровнем этого перка вы сможете наносить на 15% больше повреждений при стрельбе издали.
Bonus Rate Of Fire	Любая	PE 6, IN 6, AG 7, 15 уровень	Все выстрелы из неконтактного оружия стоят на 1 AP дешевле.
Bracing	Любая	EN 5, Big Guns 60%, 4 уровень	Вы получаете +2 к ST при стрельбе из Big Guns стоя.
Break The Rules	Любая	LK 6, 20 уровень	В следующий раз, при получении перка, вы сможете выбрать абсолютно любой перк.
Brown Noser	Любая	CH 5, IN 6, 2 уровень	Вы получаете продвижение по службе.
British Hulk	Только "клошки"	ST 7, EN 5, 8 уровень	Каждый раз при получении уровня вы получаете в два раза больше HP, чем обычно.
Cancerous Growth	Только гхолы	ST < 7, 6 уровень	Вы получаете +2 к скорости лечения и можете регенерировать сломанные конечности.
Comprehension	Любая	IN 6, 3 уровень	Вы получаете на 50% большее прибавление к умению при чтении книг.
Crazy Bomber	Кроме собак и "клошек"	Traps 60%, IN 6, 9 уровень	Если вы ошибетесь при установке взрывчатки, то она не взорвется.
Death Sense	Только "клошки"	IN 5, 4 уровень	Вы получаете 20% бонус к PE в темноте и 25% бонус к обнаружению скрытых (Sneak) врагов.
Demolition Expert	Любая	Traps 75%, AG 4, 9 уровень	Вы никогда не ошибаетесь при работе с взрывчатыми устройствами, а также ваша взрывчатка бьет сильнее.
Die Hard	Любая	First Aid 40%, EN 6, 2 уровень	Если у вас остается меньше 20% HP, то все ваши сопротивляемости повышаются на 10%.
Divine Favor	Любая	CH 8, 14 уровень	Ваша самая высокая характеристика поднимается на 1, и вы получаете перки на уровень чаще.
Dodger	Любая	AG 6, 9 уровень	+5 к AC.
Drunken Master	Кроме роботов	Unarmed 60%, 3 уровень	Вы получаете 20% бонус к вашему умению Unarmed, когда находитесь под воздействием алкоголя.
Educated (3)	Любая	IN 6, 6 уровень	Вы получаете 2 дополнительных skill point-а каждый уровень.
Explorer	Любая	9 уровень	Повышает шанс нахождения специальных мест.
Faster Healing (3)	Любая	EN 6, 3 уровень	+2 к скорости лечения.
Flexible	Любая	AG 6, 4 уровень	Вы можете менять позицию (стоя, лежа, сидя), тратя на это в два раза меньше AP.
Flower Child	Любая	EN 5, 3 уровень	Вы на 50% более устойчивы к привыканию к наркотикам, и "ломка" проходит в два раза быстрее.
Gambler	Любая	Gambling 50%, 6 уровень	+ 20% к умению Gambling.
Gain (что либо)	Любая	12 уровень	Вы можете повысить любой ваш параметр на 1.
Ghost	Любая	Sneak 60%, 6 уровень	+20% к умению Sneak в темное время суток.
Gunner	Любая	Small Guns 40%, AG 6, 3 уровень	+10% к шансу попадания при стрельбе из машины.
Harmless	Кроме "клошек"	Steal 50%, 6 уровень	+20% к умению Steal.
Healer	Любая	First Aid 40%, PE 7, IN 5, AG 6, 3 уровень	При лечении вы лечите на 4-10 HP больше.
Heave Ho! (3)	Любая	ST < 9, 6 уровень	+2 к силе при определении дальности броска.
Here And Now	Любая	3 уровень	Немедленно получить уровень.
Hide Of Scars	Только "клошки"	EN 6, 10 уровень	+15% ко всем сопротивляемостям, кроме огня.
Hit The Deck	Любая	AG 6, 4 уровень	В два раза уменьшает повреждения от осколочных атак.
HtH Evade	Любая	Unarmed 75%, 12 уровень	В конце хода ваш AC увеличивается на 1/12 Unarmed, и еще на 2 за каждый неиспользованный AP.
Lead Foot	Кроме собак и "клошек"	Piloting 60%, PE 6, AG 6, 3 уровень	На четверть ускоряется скорость ведомого вами транспортного средства.
Leader	Кроме собак и "клошек"	CH 6, 4 уровень	Все находящиеся рядом друзья получат +1 к AG и +5 к AC.
Lifegiver (2)	Любая	EN 4, 12 уровень	+4 HP каждый уровень.

Раса	ST (min–max)	PE	EN	CH	IN	AG	LK	Другие особенности
Люди (3)	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	1-10	Бонус к сопротивлению электричеству.
Мутанты (4)	5-13	1-11	4-11	1-10	1-8	1-8	1-10	Высокий уровень сопротивляемости всему, больше HP.
Гхолы (4)	1-8	4-13	1-10	1-10	2-10	1-6	5-12	Гораздо более устойчивы к радиации и немного более устойчивы к ядам и электричеству.
Клошки (4)	6-14	4-12	1-13	1-3	1-4	6-16	1-10	Большое количество HP, наносят больше повреждений врагу, более высокая сопротивляемость всему.
Собаки (2)	1-7	4-14	1-6	1-5	1-3	1-15	1-10	Очень устойчивы к электричеству.
Роботы (99)	7-12	7-12	7-12	1-1	1-12	1-12	5-5	Высокий уровень сопротивляемости всему, кроме электричества. Иммунитет к ядам и радиации.

Стать диктатором

Игра: Tropico.
Издатель: Gathering of Developers.
Разработчик: Pop Top Software.
Жанр: Стратегия.
Системные требования: Pentium II 300 (AMD K-6 333), 64 Mb RAM, 4 Mb Video и пара сотен мег на винчестере.

Круто быть королем или, как его назвали в компании Pop Top Software, Эль Президенте (El Presidente). В конце этого апреля Pop Top и Gathering of Developers выпустили игру, в которой вам будет отведена роль президента "банановой" республики. Таким образом, вам предоставляется возможность ступить на путь таких пресловутых диктаторов, как Нориега (Noriega), Фуджимора (Fujimora) или Кастро (Castro). Однако Tropico сильно отличается от предыдущей игры этой конторы (например, Railroad Tycoon 2), она намного глубже по своему геймплею. Tropico будит воспоминания о SimCity или ThemePark и вообще обо всех наилучших играх этого вида стратегий. Каждый аспект вашей страны находится под вашим контролем: окружающая среда, индустрия, развлечения, туризм и даже политика.

Действия игры разворачиваются на острове Тропико (Tropico), который "плавает" среди других островов Карибики. Ваша цель — построить из вашего маленького островка суетливый центр индустрии и туризма, одновременно справляясь с такими трудностями современности, как преступность, загрязнение, перенаселение и образование. Конечно, вам нужно будет предпринимать все меры для того, чтобы остаться у власти на протяжении всей игры, при этом "снимая" неплохую часть доходов страны себе в карман. Вы играете за место в истории, и в конце игры оно будет зависеть от количества набранных вами очков за период вашего правления, а они, в свою очередь, зависят от того, насколько хорошо вы правили страной (и сколько вы загребли денег на свой счет в Швейцарском банке). Помимо этих, есть еще и другие условия победы, например, накопить больше всего богатств, но большую часть игры вам нужно будет просто зарабатывать деньги, добиваться любви и уважения вашего народа, благосклонность России или США и оставаться в офисе. Год, в котором начинается игра, будет 1950, и в зависимости от установок игра будет длиться от десяти до семидесяти лет, и за этот промежуток времени вам нужно доказать, что вы стоите того, чтобы называться Эль Президентом.

Прежде чем вы ступите на остров, Вам следует создать свой профиль. В игре уже присутствует пара заранее сделанных диктаторов, но вы можете изменить все их характеристики по своему усмотрению. Например, есть Хулио Суаве (Julio Suave), поп-звезда, которого поставило к власти ЦРУ, или Салазар Бланко (Salazar Blanco), богатый капиталист, который купил себе президентское кресло. Вы можете выбирать себе свое прошлое, то есть ваши корни, вы можете быть богатым владельцем индустриального предприятия или человеком из простого слоя населения, можете выбирать даже способ вашего прихода к власти (то есть либо путем честных выборов, либо путем коммунистического восстания, либо путем военного переворота).

Можно настраивать недостатки вашего героя, можно быть алкоголиком, бабником (девушки не обижайтесь:-)) и азартным игроком. Все это влияет на вашу игру. Например, если вы выбрали себе свойство бабника, то все женщины вашей страны будут вас меньше уважать, а значит, вам придется тратить больше усилий на то, чтобы выиграть их голоса. А если вы выбрали себе Хулио (Julio), которого к власти привело ЦРУ, то вы будете не только иметь лучшие отношения с США, но и получать ежемесячное жалование от ЦРУ.

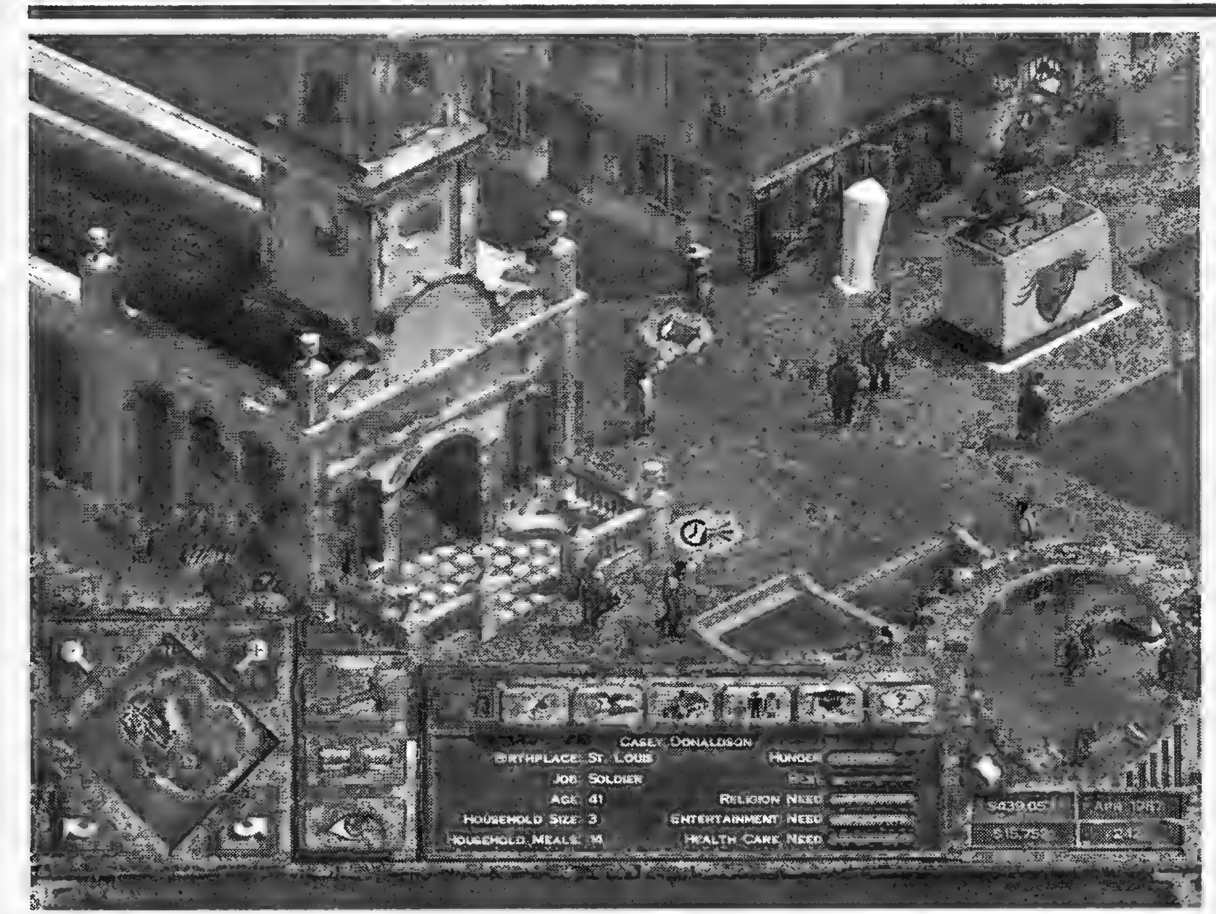
Фракции и политика

Так как игра подразумевает условия "холодной" войны, то вам все время придется утверждаться перед США и СССР, что может очень сильно влиять на всю игру, хоть эти страны и будут находиться от вас далеко. Например, это может сказаться на финансовой помощи, расположении на вашем острове военных баз и даже вылиться во вторжение на ваш остров...

Также вам придется иметь дело с местными коммунистическими и капиталистическими фракциями, которые будут постоянно пытаться привлечь ваше внимание. Коммунисты будут хотеть, чтобы вы строили дома для всех, обеспечили всех работой и одинаковым заработком. Капиталисты, напротив, будут просить вас создать богатую элиту, высокодоходные предприятия и огромное количество развлечений на острове. Помимо этих двух главных конкурирующих между собой фракций, на острове есть еще четыре, которые тоже будут добиваться вашего внимания. "Интеллектуалы" будут умолять вас о повышении уровня образования и о больших свободах, "защитники окружающей среды" о защите природы и природных ресурсов острова, религиозная фракция о постройке церквей, вместо ночных клубов, а милитаристы просто хотят уважения и хорошей оплаты. Управляться со всеми шестью фракциями будет тяжело и доставит вам много работы, но если вы станете пренебрегать какой-нибудь из них, то начнете терять их уважение, и они могут даже попытаться сбросить вас с президентского кресла.

Политика в Тропико весьма неприятная тема. С одной стороны, Тропико — демократическая республика. Каждые пять-восемь лет люди прямо-таки умоляют о выборах. И интеллектуалы, капиталисты и США всегда настаивают на честных выборах и следующих из них свобод, например, свобода прессы. Но, несмотря на все, Вы президент,





и это — Ваш остров... Поэтому вы можете всегда отменить выборы или вообще их не проводить. И даже если с вашего согласия и будут проводить выборы, у вас всегда будет лазейка для изменения результата в свою сторону в случае проигрыша. Это, конечно, является полной диктатурой, однако есть еще другие пути достижения победы, включающие:

1) Подкуп глав других фракций.
2) Убийство лидеров оппозиции.
3) Применение физического насилия по отношению к противникам режима.

Конечно, все эти подлые и тяжкие поступки только заставят людей ненавидеть вас. Они станут угнетенными, несчастливыми и, в конце концов, злыми. Лишенные возможности легально сбросить вас с кресла президента, они могут прибегнуть к государственному перевороту. Поэтому одной из самых приоритетных задач будет содержание милитаристов, то есть хорошо им платить, и они пойдут за вами хоть на край света. Чтобы помочь себе справляться с этими фракциями и держать людей в хорошем расположении к себе, вы можете издавать указы. Конечно, это будет стоить денег, но и понесет с собой большие плюсы. Законы в игре делятся на политические, социальные и экономические, вдобавок к этим категориям законов есть еще несколько, которые вы можете издавать по отношению к определенным лицам.

Однако это не все, есть еще с дюжину разных постановлений, предоставляющих другие выгоды, но, кроме того, и приносящих не столь желательные результаты. Например, если вы будете развивать туризм, то это не только поднимет доходы от этого вида деятельности, но и повысит уровень преступности (ведь надо же кому-то грабить толпы беззаботных туристов), или в то время как запрет на предотвращение беременности будет сердить интеллектуалов острова, это будет радовать церковь. Законы против индивидуальных лиц весьма интересны, ибо они дают вам возможность показать ваши диктаторские мускулы. Вы можете подкупать лидеров других фракций, которые, в свою очередь, убедят своих последователей уважать вас больше, вы также можете убивать своих соперников или сажать их на неопределенный срок.

Экономика

Конечно, можно все время быть хорошим правителем, не прибегать к грязным способам и честно оставаться у власти. Хотя вы не управляете напрямую вашими гражданами, вы контролируете среду, в которой они обитают. Более важным инструментом для контролирования ваших граждан, чем издание указов, является строительство зданий. Всего в игре есть с полдюжины различных категорий зданий, включая жилые, индустриальные, сельскохозяйственные (добывающие), инфраструктурные и государственные строения.

Первоначально остров Тропико является сельскохозяйственной страной. Вы живете в своем дворце, в то время как все остальные люди обитают в лачугах, находящихся возле их ферм. Начиная с этого момента, вы можете развивать ваш остров в любом направлении. Вы можете превратить его в сельскохозяйственную державу, покрыв фермами весь остров. На острове можно выращивать огромное количество культур: пшеницу, бананы, ананасы, папайи, сахарный тростник, кофе, табак, так же как и крупный рогатый скот (и мелкий тоже). А можно построить свою экономику на добыче полезных ископаемых, продавая железную руду, бокситы и даже золото. Если вы захотите выбиться в более доходные сферы, как того требуют фракции капиталистов, вы можете превратить Тропико в туристический рай или заняться тяжелой промышленностью. Вы можете строить отели, аэропорты (для доставки туристов), казино, ночные клубы, бассейны и другие ловушки для денег туристов, создав, таким образом, кипящую жизнью индустрию туризма. Вы можете заняться тяжелой индустрией и перерабатывать натуральные ресурсы вашего острова. Можете строить деревообрабатывающие фабрики для переработки вашего леса, ювелирные фабрики для переработки золота, консервные заводы для переработки ананасов и кофе или строить заводы по производству рома, получаемого из сахара, который выращиваете вы. Получить прибыль на Тропико можно огромным количеством способов, и очень интересно пытаться это делать из всех источников одновременно.

Вы также имеете возможность развивать инфраструктуру вашего острова. Например, в игре у острова несколько стадий развития, и от этого зависят характеристики зданий, которые вы можете строить, начиная самыми бедными лачугами и заканчивая шикарнейшими домами. Вам придется строить различные развлечения для своего народа: бары, рестораны и ночные клубы. И так как для людей Тропико очень важна религия, вам придется столкнуться с постройкой церквей и соборов. Не стоит забывать и про образование людей, ибо большая часть высокоиндустриальных зданий требует рабочих со средним или высшим образованием, без которых они просто не смогут работать. Так что вам придется построить среднюю школу и колледж.

Все в Тропико тесно связано между собой. Таким образом, довольно нелегко справляться одновременно со всеми задачами, заботясь о людях и не забывая об индустрии. Многие здания, приносящие большой доход и осчастливливающие ваш народ, имеют, однако, и недостатки.

Например, индустрия развлечений должна быть для вас приоритетной, если вы хотите постоянно поддерживать народ в приподнятом настроении. Спортивный комплекс, где люди смогут смотреть футбольные матчи, сильно поднимет рейтинг развлечений на острове, но и потребует строительства очень дорогой электростанции, которая к тому же загрязняет окружающую среду.

В игре большое количество подобных проблем, требующих правильного решения. Часто вам придется выбирать, каким путем пойти. Будете ли вы строить школы, чтобы поднять образование, или же церкви, чтобы удовлетворить религиозные потребности людей? Будете ли вы строить высокотехнологическую индустрию, чтобы удовлетворять желания капиталистов и США, или же вы будете тратить свои деньги на жилище для всех людей и равную для всех зарплату, чтобы удовлетворить запросы коммунистов и России?

Тропические жители

Управление всеми делами является очень сложным занятием, поэтому Тропико должна заинтересовать и игроков-стратегов. Вам нужно будет поддерживать постоянный приток эмигрантов в Тропико, чтобы удовлетворять запросы в рабочих фабрик и заводов. Этого можно добиться, удерживая заработную плату на высоком уровне, постоянно держать большое количество свободных рабочих мест и придерживаясь "курса" свободной эмиграции населения. Но если вам вдруг захочется "прикрыть лазейку", то вы всегда сможете это сделать. Выбор за вами — все-таки это ваш остров!!!

Для поддержания хорошего настроения ваших горожан вам придется справляться с большим количеством их предложений. Вам предлагается что-то типа рейтинга по следующим категориям:

1) Еда.
2) Развлечения.
3) Религия.
4) Здравоохранение.
5) Окружающая среда и еще некоторые, не столь важные.

Поддерживать эти рейтинги на высоте можно с помощью ответственных за это зданий, например, для еды это будут фермы, для развлечений — бары и спортивные комплексы, церкви для религии, клиники и госпитали для здравоохранения и так далее.

Поддержание настроения можно осуществлять с помощью высокой зарплаты (кто тут будет недоволен?:) и хороших условий для жизни (приличных домов, а не бедных лачуг). Однако справляться с этими вещами можно довольно просто, так как узнать о проблемах людей можно, так сказать, "из первых рук", от самих граждан, простым кликом по ним. Вам будет выдана детальнейшая информация о каждом жителе, начиная с их возраста, образования, политических взглядов и заканчивая уровнем довольствия и их мыслями.

В игре вообще много различной информации, которую нужно "переваривать".

Кроме индивидуальной информации о каждом гражданине, есть еще и годовой отчет, в котором видны результаты вашей деятельности. В нем отображается состояние экономики, удовлетворенность людей, уважение их к вам, состояние иностранных отношений, политики и много другого.

Вместо заключения

В той версии, в которую играл я, было еще много ошибок. Например, строительство зданий могло растянуться на неопределенный срок (что-то это мне напоминает). И иногда рабочие прекращали работу над зданием, построенным уже на 99 процентов, и начинали строить новое, и только после завершения они возвращались к незаконченному.

Был момент, когда здание, которое было заложено, и через двадцать лет стояло на нулевом уровне. В индустрии тоже что-то было не в порядке (или просто было неправильно объяснено), так как иметь сырье и перерабатывающий завод не было достаточно, чтобы индустрия заработала. Даже когда хватало сырья, завод не производил никаких товаров, из чего следовали убытки.

Но в целом впечатления остались от игры самые лучшие, хоть я и не приверженец подобного жанра.

Можно сказать, что эта игра будет претендовать на роль одной из лучших игр этого года, так как сочетает в себе глубину действий и погружает в игру, что позволяет вам полностью войти в роль диктатора, у которого чешутся руки для создания своей банановой республики.

BloodHound
Bloodhound@tut.by





Для начала хочу предупредить всех, кто присылает (или еще собирается это сделать) вопросы в данную рубрику, — называйте игры своими именами, т.е. оригинальное английское название, и уровни, соответственно, так, как они называются в игре. Так вы облегчите жизнь нам, а у вас появится больше шансов получить ответ на свой вопрос.

В M&M 8, в Batlthazar's Lair, не могу спустить воду. В одном из номеров "ВР", в прохождении, было сказано поднять свиток и по нему дергать рычаги. Во-первых, в свитке буквы повторяются, во-вторых, на одном из этажей дошел до рычагов 7,8,9, так вот на 9 написан непонятный символ. Это H или F? В-третьих, дернул этот символ, спустилась вода, и открылся рычаг "K", но его в свитке нет. Я дернул "K" и ничего не произошло. Что делать дальше? Ваня.

Напомню еще раз порядок: ABCEGDJCEFDIC. Как видите, некоторые рычаги нужно дергать несколько раз. Потом дергаем последний рычаг, без обозначения, и все!

По игре "Аллоды: Повелитель душ" возникли три вопроса. 1 — как обыкновенным воинам, не имея при себе стрелкового оружия, мочить летучих мышей, стреляющих какими-то звуковыми волнами (если пробовать их атаковать — герой не идет, если к ним подойти — они улетают). 2 — какой смысл имеет лечебная мазь за 100 золотых монет? Написано, что она восстанавливает жизнь на 100%, хотя, когда я выпил, ничего не произошло. Мою жизнь восстанавливает только бутылочки за 5000 и 10000 золотых монет. 3 — если есть к игре какие-нибудь коды, то подскажите парочку. Karatist.

Обыкновенные воины не могут атаковать летучих мышей, и вообще никаких летающих тварей. Наймите лучника или мага. Лечебная мазь за 100 — дрянь и пустая трата денег.

Дешевле, чем за 5000, можно даже не покупать. Коды к "Аллодам" имеются:

Нажмите Enter и наберите ##Coward, чтобы включить режим читов. Потом снова Enter, и вводите остальные коды:

#pickup all — собрать все несобранное на карте.

#show map — показать карту.

#hide map — убрать карту (это если вдруг совесть прорезалась:).

#victory — победить.

#killall — убить всех врагов.

#modify self +god — неубиваемость вашему герою.

#modify army +god — неубиваемость для ваших наемников.

#create n gold — дает n золота.

Я в Duke 3d — попал, в эпизоде "Shrapnel sity", на уровень, где перед Дюком в стене решетки, справа и слева, сзади лестница и все. "Dnelip" — только загоняет его в стену, где он благополучно дохнет, как мне пройти этот уровень?

Не мучайся, набери dnscottyXY, где X — номер эпизода (у тебя — третий), а Y — номер уровня (какой там у тебя?). Кстати, вот и пример того, о чем говорилось в начале. Так что еще раз советую: чем точнее вы опишите ситуацию или уровень, на котором застряли, тем больше шансов получить ответ. Ты думаешь, легко вспомнить, что это за уровень, где три решетки?;).

Есть ли коды к русской версии "Worcraft 2" (типа ресурсы нахаляву).

Игры "Worcraft 2" в природе не существует, есть W_a_rcraft2:). А кодов к ней нет, ребята из той конторы, что ее переводила, потом сделали небольшой патчик к игре, добавляющий коды. Без патча кодов не будет. Ищите в Интернете.

Опубликуйте URL-ы, где можно найти стихи, рассказы, анекдоты и др. про "Doom". (книгу "Ад на земле" я читал).

http://www.mmc.vinnica.ua/doom/index2.html,

http://www.doomcenter.com/ (на английском).

А вообще, набираешь в любом поисковике что-то вроде "Doom + culture" — и вперед по ссылкам.

Статья о ROGUELIKE в ВР за 4 за апрель 2001 года заинтересовала меня. И я с Интернета переписал ADOM. Загрузил и нечего не понял; в статье вы писали, что герой — @, монстры — все остальные буквы, итемы — знаки препинания и т.д., но как атаковать монстров, что за буква "H" бегает по пятам за мной и вообще, как управлять героем (применять магию, читать свиток и др.). Напишите, пожалуйста, мне список клавиш для управления героем (всевозможных атак и различных действий). Еще я прочитал, что об этой игре писалось в ВР (№2 февраль 2000г), но покупать ВР я начал с сентября 2000 г. Кстати, переписывал я ADOM по вашему адресу: www.adom.de. С уважением GRIN [FS].

ADOM — игра очень сложная, но и весьма захватывающая. Самое главное — без хорошего (а лучше — очень хорошего;) знания английского за нее вообще лучше не садиться. Быстро в ней разобраться не получится, это говорю вам с полной уверенностью. В игре есть отличный, полный мануал (на английском, естественно) — вызывается он кнопками "Shift" + "?". Буква "H", насколько я помню, это ваш напарник (у фермера — собака, у бист-мастера — монстр и т.п.). Все кнопки подробно расписаны в мануале.

Советую поискать в Интернете различные FAQ-и и доки по игре — без грамотных описаний (мануал суховат немного) в начале будет трудно. А насчет статьи в номере 2`2000... Там, в основном, прохождение и мало (как мне кажется) полезной информации для начинающих, скорее — "для продолжающих" (в любом случае ты ее можешь прочитать на сайте нашей газеты по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/ в разделе "Статьи", называется "@ — это звучит гордо").

Так что лучше ищите доки в Интернете или можете спросить у автора статьи в N2`2000 FallenOne — Metallife@minsk.com. Насчет полного списка клавиш и всего прочего — уж не обессудьте, список этот довольно объемен, и он вряд ли поместился на всю полосу Вопросов и Ответов...

Я бы хотел подробнее узнать, как пользоваться кодами в игре PROJECT I.G.I. (I'm Going In), а точнее как вводить в главном меню команду. В прошлом выпуске вы писали, что нужно вводить, но, сколько я ни пробовал, ничего не вышло. Victor.

К сожалению, это оказались коды для демо-версии игры, и в полной они не работают. Можешь попробовать, правда, запустить игру вот так: "IGI.EXE hepp99", ну а если не поможет, то качай (http://www.avault.com/cheats/dl.asp?url=ftp.avault.com/cheats/igitrainer.zip) трейнер.

Я поспорил, что пройду RAYMAN2 за две недели, но у меня никак не получается пройти во льдах, меня все время ледовый король убивает. Пожалуйста, напишите мне, как пройти этого короля, и вышлите пароли для RAYMAN2 (The Great Escape), если они есть. DANGER.

Чего ж спорил тогда, раз пройти не можешь?:)

А для того чтобы убить короля (Axel-я), стреляй по ледяным кубикам, что он в тебя кидает, и заодно постарайся попасть в сталактит над его головой — он упадет прямо на бедного босса. Есть и пароли. Для того чтобы их вводить, выйди в меню (клавишей ESC):

gothere — выбрать уровень.

glowfist — усилить мощность атак.

gimmelife — 5 жизней.

gimmelumz — 5 "lumz"-ов.

globoxrule — все силы.

Как вводить шестнадцатеричные коды? Хотелось бы узнать, при помощи каких редакторов и как именно их юзать. Если можно, то объясните на примере Fallout Tactics. Вот "коды": прописать по адресу 89CFAD значение 01!!! Ctr+Shift — телепорт и т.д.

Подробно об этом будет написано в следующем номере "ВР". Пока же — воспользуйтесь трейнером, его можно взять отсюда: http://filez.ab.ru/get.php?file=XGAMSOL/eymfo2tr.zip,

http://freelancer.ag.ru/cgi-bin/freelancer/download/load.cgi?/fallout/download/trainer.zip или

http://www.ag.ru/cheats/Fallout_Tactics/32693_train.zip.

Слышал, что в SOF можно ставить жестокость. Это правда? Если да, то как это сделать? Юра.

Специальным трейнером можно. Ищи в Интернете, но могу и дать пару ссылок: http://www.gamecopyworld.com/cgi-bin/dl.cgi?sof-cdgr!zip или http://www.gamecopyworld.com/cgi-bin/dl.cgi?sof_all_nocd&blood!zip.

Я с другом соединен коаксиальным кабелем (10 Mbit), у нас идеально одинаковые карты (Abit — RTL8029). В игре Counter-Strike, когда я создаю игру, у него сетевая скорость показывает "?", а когда конектится — выдает ошибку: Disconnect. Когда я к нему коннекчусь, сетевая скорость тоже под вопросом, но, к счастью, коннектится. А в Oposing Forse — ни он ко мне, ни я к нему. CS версия 1.1 full. Подскажите, пожалуйста, из-за чего это может быть и как исправить. Витя.

Это может быть по тысяче и одной причине. Версии Windows одинаковые? Во время игры, кроме ее самой, ничего не грузится? Версии OpFor, конечно, одинаковые (полные английские)? Настройки сети в Windows не отличаются? В остальных играх все в порядке?.. Так что крутите, крутите и еще раз крутите — в CS отлично играется по 10-мегабитному коаксиалу даже с разными картами. Проверено, так сказать, лично:).

P.S. Вообще-то вопрос типа "у меня виндовс глючит".:)

Я играю в Anvil. В крепости, где шурики катаются на волках и где есть замороженный. Я не могу открыть дверь, которая выводит на нужную сторону улицы. И не могу разморозить замороженного. Vova Baiker.

Речь, похоже, идет об игре Anvil Of Dawn? Если да, тогда слушай. В большой комнате, где нельзя использовать магию, иди на восток, и затем все время — на север. Убивай всех "шуриков на волках":), забери с трупа одного из них ключ и возвращайся в большую комнату. Теперь иди на запад, открывай дверь и иди снова на север — там ты найдешь сундук с углями (ember). Теперь иди в северо-восточную комнату, где замороженный. Брось угли на пол. Парень разморозится, и отдаст тебе ключ. Теперь можно идти снова в большую комнату и открывать дверь, что ведет на улицу.

Неделю назад я начал играть в "Петька и Василий Иванович спасают Галактику". И застрял в одном месте. В магазине мне дали семечку, которую надо поливать молоком. Я посадил ее на грядку. Но я не могу найти молоко. Я думаю, что оно в сарае. Я не знаю, как его открыть. Подскажите мне, как это сделать, пожалуйста! И еще. На свалке я не могу открыть сейф. Чем его открыть. Дима.

Сейф открывается шифром (бумажку нужно показать Чапаеву), который тебе даст Пасечник в обмен на банку со спиртом, которую ты получишь у пионера Павлика Морозова, дав ему взамен банку с настоящим Спрайтом.

В сейфе-то и лежит ключик, которым ты откроешь замок на сарае, в котором стоит корова, которую нужно подоить при помощи ведра и после дойки забрать полное ведро с молоком, которым ты и польешь семечко. Не забудь забрать коровью шкуру!

Подскажите, как в "Новых Бременских" заставили короля одолжить деньги у банка "Бяки-Буки". Павел.

Все произойдет само, если ты поговоришь со всеми, с кем нужно, соберешь все, что нужно, и отдашь это всем, кто в этом нуждается.

В моей любимой игрушке NFS V: Porsche Unleashed в "Гонщике-испытателе" дошел до задания, где на полигоне необходимо повыделывать сложные выкрутасы в машине с ручной коробкой передач. Я все время гонялся на автомате и перестроиться на ручную не могу (хоть убей). Может, есть какой-нибудь способ, как пропустить это задание и пойти дальше? И вообще есть ли коды для этой игры? С уважением, Enigma.

Пропустить уровень нельзя, разве что скачать из Интернета чей-то сейв или патч, например, этот, включающий все трассы и машины: http://cheats.ru/english/n/nfspu/nfshspuallcarsandtracks.zip.

Ну, а коды...

В главном меню выбери "создать игрока" и напиши в поле для твоего имени All porche — и тебе будут доступны все порши.

Или же впиши коды вместо имени, нажми "OK" и ты услышишь звуковой сигнал. После этого вводи твое стандартное имя и...

Вперед!

Gulliver — все машины приобретают размер игрушечных радиоуправляемых машинок с маленькими антеннами.

Smash Up — дает возможность использовать Skidpad как обычную трассу.

Dakar — изменяет характеристики машин и трасс на раллийные.

Fuzzyfuz — включает полицию в "быстром заезде" на большинстве трасс.

yraGyraG — делает характеристики всех машин подобными 993.

fetherw8 — дорога становится более труднопроходимой.

Silent Man!!! В моем джойстике задействованы только две кнопки (исключая кнопки движения). Как собрать джойстик, чтобы задействовать все кнопки в корпусе от Sega???

Джойстик или геймпад? Поставь вопрос корректнее, а вообще, я не советовал бы тебе заниматься подобной пайкой-сборкой, тем более что сегодня приличные джойстики и геймпады стоят не так уж и дорого.

Ты как раз начал писать про джойстики на страницах ВР. Вопрос! Где сейчас можно купить софт и железо для ZX-Spectrum? Кроме объявлений и Интернета?

Поищи на Ждановическом радиорынке.:)

SilentMan

Николай Щетько AKA Nickky, nickky@tut.by

НОВОСТИ NEWS НОВОСТИ

● InfoGrames объявила даты выхода новых проектов. По словам издателя, Civilization 3 будет уже к концу 2001 года, а вот Unreal II и Master Of Orion 3 (трепещите, фанаты!) порадуют нас своим выходом весной 2002 года.

● Как всегда отличились пираты — на сей раз они сперли Tomb Raider: The Movie, который уже лежит на многих варезных сайтах Сети. И как всегда создатели фильма говорят, что, мол, эта версия совсем неправильная и от ее просмотра, дескать, может сложиться неправильное впечатление о фильме. Раз уж сплоховали, дали пиратам фильм спереть, — имейте теперь мужество признать это. А то — "неправильное впечатление"...

● Уже активно продается у нас новый адд-он к Half-Life. В Blue Shift мы будем играть за одного из охранников Black Mesa, которому нужно будет помочь выбраться из этой заварушки. Так, за кого мы еще не поиграли? Ага, за пришельцев, за человека с чемоданом... Может, подбросить Sierre идейку?

● Все, уже, конечно, знают, что Blizzard покажет на ECTS в Лондоне свой новый проект? Информирую. К великому [моему] сожалению, новый проект — НЕ StarCraft 2. Однако "Близзи" веников не вяжет, так что успех их новому проекту, скорее всего, будет обеспечен. Впрочем, подождем, и потом уже будем говорить точно.

(c) 2001 Щетько Николай AKA Nickky специально для "ВР"

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

ПРОДАЮ

● Игровую приставку. Сюбор 8 бит + 1 катридж. Б/у — 20 у.е. Торг — 2656544

● Игровые компьютерные диски. Цена договорная. Спросить Диму. — 214006

● Компьютер Байт. Бывший в ремонте. Цена договорная. — 8-240-26623 Борис

● Принтер Е-100, матричный — 15 у.е. ноутбук "TOSHIBA" 70 у.е. 100 МГЦ, [illegible] вечером. — 2896225

КУПЛЮ

● "ВР" за 2000 год. Номера 1, 2, 3, 5, 6, 7. Звоните или приму в подарок. — 2798375 Максим

МЕНЯЮ

● Более 1500 марок (различные темы) в альбомах на компьютер DURON 800/128/10/CD 32x/SPK/m/Kbd/15" 1024*7681/10HZ/TNT 32 Mb или со схожей кон-фигурацией. — 8 261-57022 Денис (после 20.00)

● Марки почтовые (370 шт, 70-80-е) + значки (спорт и т. д. 145 шт 70-80-е) на ИП Сони 7-й или 9-й модели + аксессуары (2 джойстика, диски (20 шт), карта памяти, мышь, взломщик кодов), меняю или продам, варианты. — 2433900 Андрей

● Более 1350 старых марок (почтовых) на компьютер от PII (можно ниже) или продам — Мстиславль (02240) 52152 (после 20.00) Андрей

ПЕРЕПИСКА

● Любители RPG Беларуси объединяйтесь!!! Те, кто и дня не может прожить без того чтобы, не найти косорога или дать пинка надоевшим райдерам. Пишите. Коляну. — 211343 г. Витебск, поселок Тулово-2, пер. Лиозененский, 12

● Хочу переписываться с любителями Sony Playstation. От 12-13 лет. — 247500 Гомельская обл. г. Речица 2-й пер. К.Маркса, 42.

РАЗНОЕ

● Приму в подарок рабочий компьютер для работы. Р-166/8Мб RAM 8x/3,5/желательно с пустым слотом под дисковод. — 2798375 (после 20.00) Максим

● Русский язык для абитуриентов и школьников: повышение уровня грамотности, подготовка к поступлению. Молодой специалист. — 2357159 Пейдж. 2110000 аб. 208041 (Алла)

В Neverhood (вам уже надоело рассказывать об этой игре, но все же) в высушенном озере в "проклятой" радиостанции вы посоветовали настроить ее на нужную мелодию, но когда я нажимаю на нее, появляется изображение черного окошка с еле видными стрелками и какими-то штуками (монитор нормально работает), и повлиять на него я никак не могу. Подскажите, что я делаю не так, хотя на лапе-ракете везде был и мелодию прослушал. И еще расскажите об окошке с красной кнопкой, где появляются разные символы, а также, можно ли войти в комнату на самом верху, куда доезжаешь на лапе? А вот вертикальные координаты я нашел, большое СПАСИБО!

Мелодию-то ты прослушал, а вот радио включил? Чтобы включить радио, ты должен: подняться к пушке, поднять мост, сходить в первую комнату игры (с кольцами на потолке и зубастым цветком на ножках), дернуть за пятое кольцо, вернуться к пушке, опустить мост, войти в радар — теперь приемник включен.

Вернись к радио в радаре и смотри на него. Вращая колесико (нажимай на шкале слева и справа от стрелки), найди волну с мелодией, которую ты запомнил (послушай все волны на радио), после этого откроется внутренняя дверь в радаре, заходи в нее. Чтобы выйти из радара, шкалу нужно поставить на место.

Спустись в комнату, посмотри на надпись у колбы "BOBBY", каждая буква означает свет. Посмотри колбы на окне с оранжевой, желтой и фиолетовой жидкостью, запомни уровень каждой колбы! ВЫКЛЮЧИ СВЕТ, зайди в огромную стеклянную колбу. Перед тобой 5 белых кнопок и одна красная кнопка.

Красная кнопка пускает луч света, каждая белая кнопка вращает свой кристалл (кристаллы будут менять свет). Поверни кристаллы так, чтобы сверху были СИНИЙ-СИНИЙ-ЖЕЛТЫЙ кристалл, а снизу ОРАНЖЕВЫЙ-СИНИЙ кристалл, и пусти луч...

Тебе еще много предстоит пройти, и еще не самые сложные квесты ты выполнил, так что, боюсь, нам еще долго предстоит отвечать на вопросы по "Неверхуду", хотя я думала, все уже давно прошли эту игру.

Недавно узнал, что какая-то компания делает игру про Бритни Спирс. Это так или нет? Midi Max.

Нет-нет, не ПРО Бритни Спирс, а с ее участием (интересно, чем бы нам предложили заняться, если б мы играли в Бритни Спирс?:)). Да, поп-звезда будет увековечена в видеоигре. Компания Sony Entertainment подписала контракт на выпуск проекта для Playstation 2, главную героиню которого и предстоит "сыграть" Бритни Спирс. Пока детали этой сделки не разглашаются, нет никакой информации и о самой игре. Похоже, пришла пора Ларе Крофт передать эстафету...

Как в Monkey Island 3 сделать, чтобы пират, который вас стрижет, присоединился к вашей команде? Alex.

Надо сыграть с ним в игру "кидание деревьев" и выиграть.

Купил игру Sims: House Party, и у меня какой-то глюк: никто из взрослых не хочет идти на работу, когда приезжает машина, а дети не хотят идти в школу, когда приезжает автобус. Помогите мне, пожалуйста, справиться с этой проблемой! Maxim.

А может, это не глюк? Какие нормальные дети хотят идти в школу?:).

Шучу — это, несомненно, ошибка, у некоторых после замены диска все становилось нормально, однако, судя по количеству писем и вопросов на различных форумах, с подобной проблемой столкнулись многие, поэтому следует подождать нормальной версии, ведь у нас Sims: House Party появилась раньше, чем игра вышла официально.

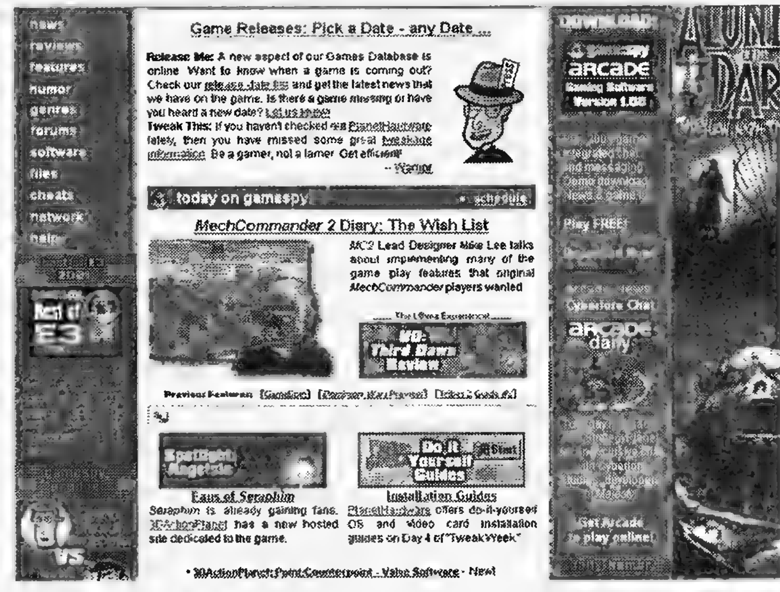
У меня к вам вопрос: в игре "Зевс Мастер Олимпии", когда строишь триеру, то она через секунд 10 после постройки тонет! Как с этим бороться? Буду очень рад, если ответите. Shady.

На тебя разгневался Посейдон — бог морей... Чтобы его задобрить (если он в игре твой союзник, просто ты рассердил его), то надо превозносить всячески, если же твой враг, то лишь смертью...:)). Скорее всего, Посейдон тут ни при чем, и тонущие триеры — это привнесенный баг переведенной версии, тогда надо ставить патч фирмы-локализатора или (предпочтительнее) играть в английскую версию. Вот ТАМ-ТО триеры не тонут.

В Quake 2 не могу пройти уровень "лабораторию". В одной комнате через всю комнату идет мост. Слева 3 кнопки, а справа камеры с десантниками. А снизу лава. До кнопок не могу допрыгнуть. А с низкой гравитацией не могу выпрыгнуть оттуда. Vova Balker.

Сдался тебе этот сингл! Все у же давно играют по сетке в КВач3, а ты все со вторым не разобрался. Завязывай! К тому же, опять повторимся, называйте уровни своими именами — кто же их знает по-русски, и вообще в Q2 нет таких мест, где нужна низкая гравитация. Так уж поставь тогда бессмертие (вызови консоль (нажми ~) и введи GOD — режим Бога) — жульничать, так жульничать.





Не наши игры...

Сегодняшний рассказ пойдет исключительно об игровых порталах. Ведь каждому настоящему геймеру хочется знать абсолютно все про свою любимую игру. А так как вкусы у всех разные, то на ваше обозрение будут представлены универсальные порталы. Начать же позвольте с одного из самых популярных и авторитетных зарубежных игровых сайтов — www.gamespy.com. Этот портал — настоящий клондайк всевозможной игровой атрибутики. Создатели постарались на славу, удовлетворив все желания поклонников различных игровых направлений. Однако то, что сайт этот англоязычный, может развеять желание посетить его. Я же со всей ответственностью заявляю — сходите, не пожалеете.

Но обо всем по порядку. Наверное, самым важным является раздел новостей. Здесь можно найти самые последние и свежие новости игрового мира, официальную информацию от компаний-производителей, скриншоты и многое другое.

Интересен раздел Top10. Найти тут можно и огромное количество всяких рейтингов. И это далеко не скучная статистика. Судите сами — 10 самых запоминающихся моментов из игр на PC, 10 революционных игр, 10 ведущих разработчиков игр и т.д. Кроме того, познавательна рубрика 20 вопросов. В ней можно найти ответы ведущих игровых разработчиков на различные вопросы по своим выпущенным и разрабатываемым проектам. Кроме всего этого, есть тут и обзоры самых последних и свежих игр, анонсы различных проектов и мнения о них квалифицированных игроманов из самого gamespy.

Раздел зал славы просто потрясающий. В нем можно найти ну просто любую информацию о классических играх, таких как Starcraft, Fallout, Diablo и многим другим. Исчерпывающие рассказы об играх подкреплены качественными и красивыми скриншотами.

Присутствие некоторого количества flash-movies и online-игр, я думаю, некого не удивит.

Однако это все цветочки по сравнению с присутствием ссылок на специализированные сайты, являющимие составными частями портала gamespy, т.е. сайты, посвященные отдельным игровым жанрам: action, adventure, strategy, role-playing, sports, sim, classic, console — вот тематика этих сайтов. А уж там можно найти что угодно по играм этих жанров.

Итак, подведем итог. Сайт сделан на фантастически профессиональном уровне, и с легкостью удовлетворяет потребности даже привередливого геймера. Нашему же человеку для получения огромного удовольствия от посещения сайта требуется всего навсего худо-бедно владеть английским языком.

Наши игры...

Ну, а если с иностранными языками наблюдаются определенные сложности, то добро пожаловать на следующий сайт. А на очереди у нас — dtf.ru. Многое из того, что было сказано о сайте gamespy, можно отнести и к этому ресурсу рунета. Тут уж вам, кроме русского, никакой язык не понадобится (конечно, если вы родом не из Зимбабве:)). Новости, статьи, игры, галерея, файлы, читкоды, онлайновые игры, форумы, ссылки, поиск, работа — вот основные разделы сайта.

Новости — я думаю, не стоит объяснять, что значит сие слово. Однако новости на dtf.ru подаются профессионально, быстро и понятно. Все это, лично для меня, делает этот раздел одним из лучших в рунете.

Статьи — в этом разделе присутствует немалое количество обзоров уже вышедших игр, анонсы готовящихся проектов, интервью со светилами игровой индустрии и просто статьи различной игровой тематики.

Игры — огромная коллекция различных игр. В этом разделе создатели сайта не ставят своей целью собрать в базе все игры, которые когда-либо выпускались или готовятся к выпуску. Они отбирают только то, что, по их мнению, заслуживает внимания играющей братии.

Также здесь предлагается каждому посетителю выбрать лучшие и худшие, на его взгляд, игры. Таким образом, авторы рассчитывают сформировать своеобразный хит-парад игр, который будет постоянно обновляться.

Галерея — здесь собрана просто громадная коллекция скриншотов. Все скриншоты распределены по коллекциям: strategy, simulators, role playing и action.

Файлы — чего только здесь нет. Хотите Свежие демки — пожалуйста. Хотите Свежие ролики из различных игр или последние патчи — нет проблем. К тому же правильному выбору скачиваемого файла поспособствует рейтинг 10 самых скачиваемых файлов последних двух месяцев.

Читкоды. Для того чтобы найти читкоды по игре, надо ввести в строке поиска часть ее названия. Для того чтобы найти все игры, чье название начинается на определенную букву, указать эту букву в строке поиска или выбрать ее из алфавитного указателя. Для многих чит-кодов требуется hex-редактор для внесения исправлений в игровые файлы. Но и эта проблема была решена. Здесь предлагается скачать один из самых лучших редакторов — HIEW.

Онлайновые игры — еще один великолепный раздел. Огромное количество онлайновых игр поделено на аркадные и логические. Найти тут можно Линии, Сапера, Крестики-нолики, Пакмана, Арканоида, Волейбол, Пазлы на любой вкус, Трехмерный минигольф и Пасьянсы.

Форумы — здесь собрано огромное количество форумов на любой вкус. Вот какие форумы тут есть: Про все игры в жанре Action; Официальный форум игры Hired Team; Форум, где обсуждается Quake (1/2/3); Форум по Unreal Tournament; Форум по всем ролевым играм в отдельности, а также по Diablo (все версии), Fallout (все версии) и Baldur's Gate (все версии); Симуляторы вообще, а также Спортивные, Авиационные, Авто и мото симуляторы; Все стратегические игры; RTS (Стратегические игры в реальном времени); TBS (Пошаговые стратегические игры). Но это еще не все — Обсуждения фильмов и киномира; Музыкальные направления и стили на любой вкус; И смех и грех; Все про компьютерное железо и программное обеспечение; Все о высоких технологиях; Наука и не только; Последние события и веяния всемирной паутины.

Ссылки — ссылки на сайты различной тематики. Вот что тут есть: Общие новости, "Железные" и "преимущественно железные" новости, Игровые сайты общей направленности и Специализированные игровые сайты.

Поиск — поисковая машина ищет информацию в новостях DTF. Если об этом когда-либо писали — вы можете это найти! Простейший способ что-либо найти очевиден — надо просто написать в форме поиска искомое слово, и в результате вы получите список новостей, в которых оно встречается.

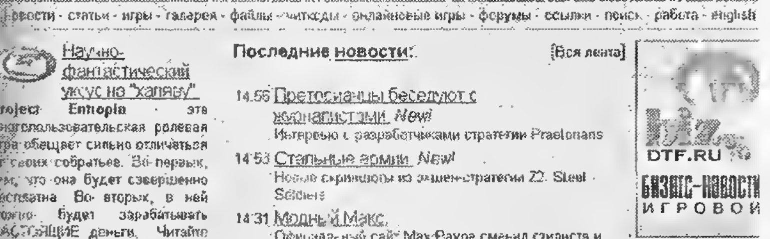
Работа — тут предлагают работу для талантливых и ооочень умных молодых людей.

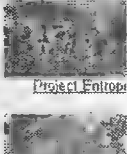
Сложив все вышеперечисленное, в итоге получаем почти идеальное место, где можно найти абсолютно любую информацию и ответы на любые вопросы по играм, возникшие в нагретой летним солнышком молодой голове истинного геймера.

Закончить же сегодняшнюю нашу встречу хотелось бы следующим. Наша рубрика имеет все предпосылки стать самой популярной в газете. А поспособствовать этому можете вы, наши дорогие читатели.

Пожалуйста, пишите о понравившихся вам сайтах, и вы обязательно прочитаете о них в рубрике "Путеводитель ONLINE".

Подготовил Dimasan,
Dimasan@tut.by









Ломать — не строить, или Облегчаем себе жизнь в играх

Играть по правилам — не для нас. Мы любим, чтобы "все и сразу", мы любим быть неуязвимыми и всесильными, любим разить врага одними лишь движениями среднего и указательного пальцев, лежащих на кнопках мышки, мы любим иметь нескончаемый запас жизней, любим проходить квесты за несколько часов. Мы — геймеры, точнее — не совсем честные геймеры.

Чем хорош мир компьютерных игр? А тем, что можно почувствовать себя супергероем "не отходя от кассы", от компьютера. Но когда патроны на исходе, а жизней — кот наплакал, то чувствуешь себя скорее не супергероем, а жалким доходягой, неизвестно как оказавшимся на поле битвы. Изменить такую малоприятную ситуацию можно, например, вводя коды. Бац — герой бессмертен, бац еще раз — в его руках появляется пушка с бесконечным боезапасом, уже от вида которой бедные монстры мгновенно отбрасывают копыта. Конечно, играть честно, как утверждают некоторые, интереснее. Фи, какое там! Самый смак — игра с кодами. А если еще и трейнер есть… Бедный (и бледный) враг нервно курит в коридоре. Еще бы — царь и бог идет!..

Да, в самом деле, разнообразных кодов/читов/солюшенов и прочего, служащего решившему играть нечестно, развелось очень много, и играющая общественность часто этим пользуется, лишая себя удовольствия от самостоятельного прохождения. Пробежал игрушку по солюшену — пошел менять. При малейшем затруднении — в FAQ полез. Не можем уровень пройти — тренер ставим... Ну что это такое? Игра, это священнодейство, превращается в некий жалкий вид времяпрепровождения, целью которого становится "посмотреть конечный мультик". Другое дело неспешно проходить игры, смакуя каждый уровень, или думать над загадками в квестах, когда от каждой победы своего интеллекта получаешь несказанную радость. Так что коды, несмотря на все свое широкое распространение и "всемилюбимость", не всегда есть хорошо.

Я отнюдь не являюсь "читоненавистником" (иначе не стал бы писать эту статью:), потому что коды и читы часто полезны. Во многих случаях. А если человеку хочется быстрее пройти игру? И у него просто нет времени сидеть за ней неделями! А? А если в каком-то глупом квесте нужно сделать нечто такое, что человеку в здравом уме и трезвой памяти в голову никогда не придет? Как же тут не посмотреть солюшен? Или игрушку, за которую деньги плачены, на полку пылиться положить? Споры "играть честно" против "играть нечестно" воистину нескончаемы, и у каждой стороны есть свой длинный перечень аргументов. И глупо было бы приводить их в статье, посвященной как раз таки взлому и нечестной игре. Посему предоставляю вам выбор между честной и нечестной игрой, и без лишних разглагольствований перехожу к самому предмету разговора.

Что такое читы?

Часто все вещи, относящиеся к нечестной игре, называют "читами" (от английского "to cheat" — обманывать, дурить), что есть резонно. Читы лично я (да и многие другие, подозреваю) подразделяю на две части — активные и пассивные. Пассивные читы — это обычно солюшены, или чит-коды, то есть нечто, не влияющее на саму игру или ее данные непосредственно. Активные читы — это разнообразные трейнеры, патчи и патчеры, "кряки", а также программы, которые "ломают" игру или сохраненки. Еще я выделяю ручные читы — то бишь те, которые производите вы сами путем изменения (обычно в исполняемом файле игры) значений в определенных адресах на другие. Для того чтобы самому определять, что и где менять, нужно очень хорошо понимать как структуру исполняемых файлов, так и многие другие вещи, которые простому геймеру Васе Пупкину (нет-нет, никак не вам, дорогой читатель!) обычно не знакомы. Посему о самостоятельном поиске того, что и где нужно менять для достижения желаемого, разговора не будет — разве что я расскажу о том, как поменять "руками" значение XX на CC по адресу YYYY в файле ZZZZ, ибо часто, вместо кодов и кряков, встречаются небольшие документики, в которых уже добрыми дядями написано, что и по какому адресу это сделать для достижения желаемого результата. Но об этом — в следующих статьях нашей "читерской" серии. Сейчас же давайте окинем своим взором огромные просторы пассивных и активных читов. И начнем мы, пожалуй, с последних.

"Активные" читы

Активные читы — программы, которые работают непосредственно с игрой, либо уже загруженной в память, либо с ее сохраненными файлами, либо с другими данными игры. Каждый "чит" действует по-своему — есть большой раздел активных читов, которые "отучают" игры от CD (они убирают проверку диска и поэтому, сделав полную инсталляцию на винчестер, можно со спокойным сердцем отдавать диск). Часто на пиратские версии (а положа руку на сердце, почти все игры у нас в стране — нелегальные копии) не ставятся "родные" патчи. Посему нужно искать патчи, взломанные специально для вашей версии — хотя часто это занятие, к сожалению, не приносит никаких результатов. Имеются и разнообразные редакторы сохраненных игр, приспособленных для какой-то конкретной игры. Они обычно позволяют многое поменять в игре, но следует быть осторожным и всегда делать резервные копии ваших "сохраненок" — может получиться так, что в результате ваших "нехитрых манипуляций" с сохраненкой посредством редактора эти самые сохраненки игра упорно не захочет понимать. В таком случае нам пригодится резервная копия, которую-то мы уже будем "мучить" аккуратнее или вообще не будем мучить, а сотрем редактор и продолжим дальше играть честно.:) Шучу, шучу.

Различные трейнеры загружаются в память еще до запуска игры и потом активизируются из самой игры нажатием определенной комбинации клавиш. Нажали "Ctrl + R" — перескочили уровень. Нажали "Alt + R" — получили неуязвимость. Круто? То-то.:) Активные читы нужно искать на разнообразных интернетовских развалах или на специализированных компактах (типа серии "Тайны XXXX игр").

"Пассивные" читы

Пассивные читы — это обычно документы, в которых рассказано о том, как проходить игру (солюшены), или в которых дается подробная информация об игре (гайды). Также к пассивным читам можно отнести и коды, которые вводятся в игру самими разработчиками. Но обо всем по порядку.

Коды (чит-коды) — это некоторые слова или фразы, которые нужно набрать в игре для получения желаемого результата. Если нет упоминаний о том, где набирать — попробуйте набирать прямо во время игры; в стратегиях коды обычно набираются в окошке чата ("Tab" — в "Героях", "Enter" — в Starcraft-е и Age Of Empires...); в трехмерных шутерах почти всегда для ввода кодов используется консоль (она обычно вызывается кнопочкой "~", это слева от "1"). В RPG, квестах и разнообразных серьезных симуляторах коды редко встречаются — специфика жанра. Затрону еще один момент, касающийся кодов. Иногда для вызова консоли (или для непосредственного ввода кодов) требуется вызвать игру с некоторым параметром, что часто вызывает у многих неопытных геймеров недоумение. Например, для получения консоли в Half-Life, игру нужно запустить с параметром "-dev -console". Что это значит? Немного скучной теории для понимания — игры запускаются не нажатием по значку игрушки, как это может многим (к сожалению, действительно многим) показаться, а запуском определенного файла, эту самую игрушку содержащего. После нажатия по значку происходит вызов исполняемого файла игры. Например, в случае StarCraft это исполняемый файл starcraft.exe, в Unreal Tournament — ut.exe, в Half-Life — hl.exe. Для того чтобы запустить требуемый файл с некоторым параметром, можно пойти как минимум двумя путями (мы легких путей не ищем, посему сначала описание более "сложного" метода): запуском файла через подменю "Выполнить…" ("Run...") в меню "Пуск" (Start) или изменением параметров ярлычка игры. Итак, метод номер "раз": 1) Щелкаем по кнопке "Пуск" ("Start") 2) В открывшемся меню выбираем "Выполнить..." ("Run...") 3) В открывшемся окошке нажимаем "Обзор..." ("Browse...") и затем в диалоговом окне выбираем исполняемый файл игры. Часто запускаемый файл указывают прямо в текстовом файле с читами, но если там такого нет, то вам вполне по силам выбрать его самим — в каталоге с игрой обычно есть только один исполняемый файл, название которого представляет собой аббревиатуру названия игры. В нашем случае — hl.exe. 4) Нажимаем "Открыть" ("Open"). 5) Теперь в строчке "Открыть:" ("Open:") появляется название файла с путем до него. Аккуратно нажимаем на эту строчку и дописываем то, что надо, в конец строки. То есть, строчка (в моем случае) "e:\games\hlife\hl.exe" должна приобрести вид "e:\games\hlife\hl.exe -dev -conole". Теперь нажимаем "OK" и — вуаля! Манипуляции завершены! Во втором случае нам потребуется вынести ярлык игры на рабочий стол. После совершения сего действа клацаем по нему правой кнопкой мыши и выбираем "Свойства" ("Properties") из открывшегося контекстного меню. В строчке "Объект:" уже прописан путь к исполняемому файлу игры. Осталось лишь аккуратно дописать в конец строчки желаемое и нажать на кнопочку "OK".

Разнообразные "вставки" в популярные программы-помощники — например, UHS и UGE модули. Они добавляются к базе программы и позволяют получить помощь (или сломать что-то) по какой-то конкретной игре. Часто UHS модули не отличаются по своей подробности от больших гайдов и FAQ-ов. Недостатки — сравнительно немаленький размер и требование наличия программы "хоста", из которой вы этот модуль и будете просматривать. По основным программам-помощникам в нелегкой жизни геймера мы пройдемся позже, в следующей статье серии.

Сохраненные игры — часто их можно встретить в разнообразных коллекциях, и обычно они предназначаются для квестовиков — не можем решить какую-то головоломную загадку, берем сохраненку и все! Правда, есть и существенные минусы — "сохраненки" обычно занимают много места и редко встречаются.

Солюшены (гайды, FAQ-и) — разнообразные тексты, призванные помочь "застрявшим" в игре геймерам. Солюшены (еще их сокращенно называют солами, от английского solution — решение, разгадка) — это минимальный по объему текст, в котором расписаны необходимые для прохождения игры действия. Обычно солюшены пишутся для квестов, но встречаются также солюшены и для 3D-шутеров (для Half-Life, например), и для RPG (Fallout, M&M), а также для игр некоторых других жанров. Гайды — это такие документы, в которых максимально полно описана игра и вся ее подноготная. В гайде, в противовес минималистичному солюшену, автор дает волю электронному перу и описывает все, что только можно, — секреты, прохождение(я), оружие и прочее, прочее, прочее... FAQ-ами (от английского Frequently Asked Questions — часто задаваемые вопросы; русскоязычная братия же придумала другую аббревиатуру: ЧаВО — Часто задаваемые Вопросы и Ответы) называется обширная группа документов, в которых приведены ответы на часто задаваемые вопросы по игре. Часто они объединяются в один документ с гайдами. Тем не менее, все мои деления на гайды/солюшены/FAQ-и отнюдь не претендуют на истину в последней инстанции и поэтому абсолютно точно сказать, что это гайд, солюшен или FAQ, нельзя. Да и не нужно. Все вышеперечисленные типы читов можно найти, прямо-таки в огромных количествах, в Интернете, в разнообразных игровых журналах (например, в специализированном "Guides" приводятся до ужаса подробные гайды) и в нашей, всеми вами, конечно, горячо любимой и почитаемой газете "ВР".:) Так что ищите — и найдете. Надеюсь.

Не так страшен HEX, как его малюют

Как вы уже, наверное, догадались, в этом ма-а-аленьком подразделе я буду показывать на примере (во как!), как менять какие-то байтики по некоторому адресу NNNN на другие байтики. Выполнить сие действо может любой индивид, обладающий: а) само собой, компьютером; б) неотрицательным показателем интеллекта; в) хотя бы одной, желательно ровной, рукой. Остальное я вам втолкую.

Часто ленивые разработчики не хотят вставлять в игрушку кодов, солюшена к ней не находится, а уж о том, чтобы найти трейнер, можно только мечтать. Есть лишь маахонький файлик, в котором написано, допустим, следующее:

```
"Money! game.exe:
0049C1AA: F7 EB
00490644: 61 73".
```

Что же означают эти сакраментальные символы? Очевидно, что слово "Money!" с восклицательным знаком обозначает, что проведение операции по изменению байтиков в одночасье решит наши проблемы с деньгами — прекрасно (правда обычно пишут более полную информацию о том что, где и когда будет изменено). Рядом — имя файла, который, похоже, должен находиться в том же каталоге, что и сама игра. Обычно это исполняемый файл игры. Ниже — адрес смещения (offset, в нашем случае — 0049C1AA), первые два значка показывают, что по этому адресу находится (F7), а второе — чем нужно заменить первые (EB). В некоторых случаях встречаются и такие прецеденты: написана последовательность (0F 34 32 EB), и ее нужно поменять на какую-либо. Не стесняйтесь того, что не указан адрес, — скорее всего, такая последовательность в нужном файле всего одна, и, вычислив ее элементарным поиском в HEX-редакторе, следует заменить. Теория — в самых общих чертах, чтобы не загружать ваши, дорогой читатель, и без того слишком напряженные от чтения моей статьи, мозги. Кажется с теорией ясно? Все просто — адрес, что нужно менять, на что нужно менять. Просто, как диск С: отформатировать. Ну, а к применению теории на практике мы перейдем, пожалуй, в следующем номере. Продолжение следует.

В роли матерого
читероведа выступал
(с) 2001 Щетько Николай
AKA Nickky
nickky@tut.by

Приключения инопланетянина

Здорово, когда отечественные локализаторы находят для своей локализации достаточно интересный и оригинальный западный игровой проект. Еще более здорово, если они умудрятся грамотно договориться с его разработчиками и получить в свое распоряжение все программные коды, дабы локализация получилась по-настоящему качественной и при этом недорогой. Очередная такая попытка была предпринята российской компанией "Акелла", еще совсем недавно являющейся одной из самых крутых контор бывшего СНГ. Теперь же это совершенно честная и непогрешимая команда талантливых программистов. На этот раз "объектом локализации" стал замечательный квест Ufo's, который был разработан канадской фирмой Hoffmann + Assosiates Inc. (h+a).

Скажу сразу, такого качественного и полного перевода я не видел уже давно. Перевели буквально все, даже вывески магазинов и "левые" диалоги совершенно посторонних персонажей, от которых результат игры абсолютно не зависит. Самое приятное, что некоторые шутки, которые в дословном переводе просто потеряли бы свой смысл, разработчики переработали, подставив на их места максимально подходящие по смыслу слова и выражения. В итоге игра приобрела своеобразный отечественный колорит, что не может не радовать.

Ну, и само собой, как оно обычно бывает, процесс прохождения любого квеста периодически сопровождается "затыками". Ну, а чтобы их не было, я и хочу предложить вашему вниманию данный солюшен.

Интерфейс управления игрой, что называется, "классический": правая кнопка мыши — выбор действия (посмотреть (глаз), потрогать/использовать (лапа), поговорить (рот) и так далее...), левая — само собой, это самое действие выполняет.

Итак, к своему превеликому огорчению межгалактический путешественник по имени Ггнэп, которым вы в данной игре и являетесь, терпит крушение и приземляется на свиноводческой ферме, причем прямо в загоне для свиней. Одна психованная свинка, завидев ваш корабль, закатывает истерику и начинает метаться по загону, попутно слегка зацепив ваш корабль. В итоге из строя выводятся три ценных детали, без которых невозможен ни взлет с планеты, ни дальнейшее путешествие. И вот теперь вам придется искать необходимые детали везде, где только возможно. Хорошо еще, что по дороге постоянно встречаются полезные подсказки, помогающие вам ориентироваться на местности и иметь более-менее внятное представление о том, где и как вы сможете достать "дефицит"...

На ферме. Берем ком грязи с летающей тарелки. Теперь идем к пруду (направо и еще раз направо). Пытаемся поговорить с утконосом, попавшем в капкан. Гипнотизируем его и откручиваем колышек, к которому капкан прикреплен.

Освободив утконоса, берем пучок травы, растущий тут же на берегу. Теперь в инвентори применяем траву на ком грязи. Все, что в итоге получилось, намазываем на утконоса.

Оказавшись у дома, забираем прут, торчащий из пня. Теперь идем к амбару (вверх). Отправляем утконоса к стогу сена. Немного покопавшись, утконос добывает из стога иголку. Иголкой ковыряемся в амбарном замке, после чего заходим в амбар.

Ругаемся на лошадь. Лошадь игнорирует нас и поворачивается к нам спи... э-э-э... задом. Ах так!? Хлестанем-ка тебя как следует по этому самому заду свежедобытым прутиком...

О! Так бы сразу! Теперь у нас и бензинчик есть.

Возвращаемся к автомобилю (два раза вниз). Канистру с бензином применяем на кабину. Теперь берем ключ, кликаем им на автомобиль и... вперед!

Теперь вам придется немного потренировать реакцию, играя в несложную аркаду, смысл которой заключается в езде на автомобиле по трехполосной дороге. Управление автомобилем осуществляется клавишами "налево" и "направо". Игра заканчивается, когда вы соберете достаточное количество животных и полоска внизу экрана дойдет до слова "хорошо". Каждое столкновение с кучей булыжников влечет за собой сгорание одного удачного наезда.

Удачно прокатившись, вы врезаетесь в столб, выбираетесь из машины и видите... Бар "Непослушный поросенок".

Забираем игральный кубик с капота разбитого автомобиля и идем к черному ходу бара (по диагонали вверх-направо, налево).

Заходим в дверь и оказываемся в кухне. Повар очень занят и особого внимания на нас не обращает. Отправляем утконоса поближе к коробке, что стоит на столе справа от повара.

Повар, слегка покромсав утконоса, бросает его в миску. Быстренько собравшись в одно целое, утконос добудет для вас щипцы.

Идем в туалет (по диагонали вверх-налево и потом направо). Открываем дверь самой ближней кабинки. Щипцами вытаскиваем монету из унитаза. Теперь выходим из туалета и направляемся налево. Подойдя к музыкальному автомату, отдаем монету парню слева. Парень слегка "усовершенствует" драгоценную денежку, пробив в ней маленькую дырочку. Через дырочку привязываем к монетке ниточку с игральным кубиком. Теперь берем монетку и используем ее на монетоприемник музыкального автомата, сначала, конечно же, включив его (лапой). Заказывайте песню 6В и... лучше отойдите подальше... Драка будет что надо.

После небольшого мультика мы с удивление обнаруживаем, что нас со всех сторон окружает не занюханный бар, а...

Город. "Усовершенствованную" монетку применяем к телефону. Теперь утконосом набираем номер 555-6789 (его можно прочитать на магазине, если подойти к нему поближе). Когда утконос начнет говорить по телефону, переходите через дорогу и идите в магазин (вверх с правой стороны экрана и снова вверх).

Воспользовавшись тем, что продавщица занята, тырим с прилавка фотографию. Возвращаемся к телефону. Забираем монетку и идем к двум парням, что сидят слева от магазина. Болтаем с правым парнем и берем сигару.

Возвращаемся к телефону и предлагаем утконосу слегка "раскумариться" свежеприобретенной сигарой. Укуренный утконос слегка нетрадиционным способом (слабонервным лучше не смотреть) добывает гаечный ключ у лежащего под машиной дяденьки.

Теперь возвращаемся к магазину игрушек (вверх с правой стороны экрана) и, при помощи гаечного ключа, портим пожарный гидрант, открутив краник справа.

Берем мусорный бачок и, попробовав словить рукой струю воды, значительно "прибавляем в росте". Снимаем висящую шляпу и спускаемся вниз.

Идем к другому магазину (влево). Применяем шляпу на пилотку у ног левого парня. Теперь направляемся на стоянку машин (влево). Применяем пилотку на старушку. После короткого мультика забираем честно заработанный банан.

Идем ко входу в цирк (вправо-вниз, вправо-вверх, вправо). Отдаем билеты тетке в кассе. Заходим внутрь. Подходим к клетке со слоном (вверх). Используем игральную кость с монеткой на стеклянный шар с таблетками и получаем одну.

Теперь идем к комнате клоуна (вниз, вверх левее клетки слона). Берем пакет из-под куриных окорочков. Теперь идем вправо, пока не дойдем до пивного ларька. Ставим утконоса под картонную фигуру. Хозяин лотка отвлечется, и пока он занят, используем пакет из-под окорочков на пивном кране. Теперь бросаем таблетку в полученное пиво и возвращаемся обратно к комнате клоуна.

Показываем фотографию из магазина подметальщику в костюме слона. Заходим внутрь. Отдаем клоуну пиво с таблеткой. После того, как клоун "откинется", забираем клаксон (для тех, кто не в курсе, это такая труба, или, лучше сказать, горн с резиновой грушей на узком конце).

Теперь идем к прыгающей обезьяне (направо, налево). Показываем банан обезьяне и... занимаем ее место. Теперь вам снова придется поразминать пальцы, играя в очередную аркаду. Ваша цель — набрать 20 долларов. Каждая пойманная монета — 10 центов, купюра — доллар, упав, подскользнувшись на кожуре банана, вы теряете сразу 50 центов, каждая упавшая на землю монета вычитает из вашего счета 2 цента. Клавиши управления: "направо", "налево" и "вверх" (чтобы перепрыгивать кожуру бананов). После игры и небольшого мультфильма вы снова оказываетесь на ферме.

Ферма. Идем к дому (вверх), открываем дверь и входим внутрь.

Дергаем за висящую на стене морду кабана за клык. Упираем утконоса в открывшийся в полу люк. Отпускаем клык кабана, спускаемся на пол и прыгаем в люк.

Проходим дальше в подвал к аттракциону поцелуев (вниз, вправо, вправо). Забираем с головы пацана пружину. Теперь отправляем утконоса к тетке за прилавком.

Вот вам и последняя аркада в этой игре. Чтобы ее пройти, нужно выиграть два боя с языком хозяйки лотка. Ставка — жевательная резинка (она вам очень даже нужна). Управление клавишами: "влево" и "вправо". Выиграть довольно сложно, но если не будет получаться, попробуйте применить такую тактику: вначале немного отсидитесь "в обороне", удерживая клавишу "влево". Затем нанесите несколько ударов, пока не попадете, при этом стараясь не подставляться самому. Если вам удастся нанести хоть на один удар больше, чем вашей сопернице, уходите в глухую оборону и ждите окончания отведенного времени. Через несколько секунд вам присудят победу (ну, вы же "ударов" большое нанесли...:).

Получив жевательную резинку, направляемся направо, пока не доберемся до танцпола. Применяем пружину на висящий шар, забираемся по веревке наверх и после короткого мультика оказываемся возле своей летающей тарелки.

Идем влево к продавцу жареных куриных окорочков. Даем ему нашу многострадальную монетку. Теперь снова идем влево до продавца игрушечных летающих тарелок. Прилепляем жевательную резинку на летающую тарелку, парящую в воздухе. Теперь надеваем на голову играющему с игрушечной летающей тарелкой малышу пакет из-под окорочков.

Отлично! Теперь управление летающей тарелкой целиком в ваших руках! Ведем ее вправо, снова вправо. Берем ключ (лапой), двигаем тарелку влево и роняем ключ в бочку с водой. Сталкиваем с полки (опять же лапой) коробку с соусом. Возвращаемся вправо и применяем лапу на пакет с окорочками в руках двухголового толстяка. Вот и все! Смотрим финальный мультик, прикалываемся с балбеса инопланетянина и грустим о том, что игра оказалась такой короткой...

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игра для обзора предоставлена Интернет-магазином www.cd-rom.shop.by







Теория и практика создания компьютерных игр

Просматривая в печатных изданиях колонки новостей о выходе новых игрушек не только Там (за границами бывшего СССР), но и в России, на Украине, невольно задаешься вопросом: "А где же наши белорусские игры???". Может быть, сказывается нехватка материала по соответствующей тематике?

Данный цикл статей посвящен в первую очередь тем, кто занимается созданием игр и тем, кому просто интересно, что внутри этой игры и как это работает. В статьях я попытаюсь обобщить наиболее интересный и полезный материал о программировании игр, собранный мной из различных источников, который во многом может помочь не только новичкам, но и профессионалам.

Материал сосредоточен не на конкретной реализации алгоритмов с помощью определенного языка программирования, а именно на подробном описании алгоритма с примерами и иллюстрациями. Изучив и разобравшись, как работает алгоритм, каждый из вас сможет без труда реализовать его на своем любимом языке программирования, будь то СИ, Pascal или какой-нибудь другой.

ЧАСТЬ 1.
Алгоритмы обхода препятствий в играх (Pathfinding)

Задача нахождения пути между двумя произвольными точками A и B на игровой карте с произвольно расположенными препятствиями (либо с динамически изменяемыми) характерна для такого популярного жанра игр, как стратегии. Однако эта задача может возникать как подзадача в других различных жанрах (RPG, Adventure, логических играх). В стратегиях, выбрав группу юнитов и дав им задание проследовать к логову врага, мы хотим видеть, как наши воины без особых проблем, огибая препятствия, дойдут до цели. За то, насколько хорошо и зрелищно им это удастся, как раз и отвечает алгоритм нахождения пути (по-английски PATHFINDING). Чем эффективней он сделан, тем больше юнитов без "особых тормозов" смогут передвигаться по карте и находить путь к цели, не застревая в каждой точке игрового поля.

ВОЛНОВОЙ АЛГОРИТМ

Этот алгоритм нахождения пути между двумя произвольными точками A и B позаимствован из электроники, там он применяется при разводке печатных плат. Однако с небольшими изменениями он с успехом может использоваться и в играх, в которых необходима не скорость работы алгоритма, а сам факт нахождения именно кратчайшего пути между двумя точками.

Зачем нужен именно кратчайший путь? Дело в том, что в некоторых играх (в основном это Turn Based Strategies, например, UFO 1-3) от длины маршрута будут зависеть затраченные на перемещение игрового персонажа единицы времени (на один ход игроку дается определенное количество условных единиц времени). Следовательно, чем оптимальней будет найденный маршрут, тем быстрее игровой персонаж доберется до цели. Работу этого алгоритма вы также наверняка наблюдали в такой игре, как Colour Lines и ее многочисленных клонах. В Colour Lines мы передвигаем шарики из одной точки в другую. Нам важен лишь сам факт возможности или невозможности перемещения шарика, но и в этой игре будет приятнее смотреться, если шарик направится куда надо, а не будет загадочными зигзагами перемещаться по полю.

Итак,рассмотрим вкратце работу волнового алгоритма. Предположим, у нас в игре есть игровое поле (обычно заданное в виде массива, элементы которого обозначают предметы, препятствия, игрока, противников и т.п., — подробнее об этом в последующих статьях).

Массив игрового поля: `Game_Map [Map_Y] [Map_X]`, где `Map_Y` размер игрового поля по вертикали, считая с нулевого элемента (если `Map_Y=9`, то размер будет 10 элементов от 0 до 9); `Map_X` размер игрового поля по горизонтали.

Каждый элемент игрового поля имеет множество свойств, однако нас интересует только одно свойство — проходимость или непроходимость элемента массива (клетки). Создавая игровое поле, каждый сам решает, как выделить проходимые или непроходимые элементы.

Например, можно считать, что элементы игрового поля со значениями от 0 до 63 непроходимы, а остальные от 64 до 255 проходимы (это в случае, если значения элементов игрового поля лежат в диапазоне от 0 до 255).

Далее, имеется некоторая стартовая точка, где находится персонаж вашей игры, и конечная точка, которую ему необходимо достигнуть:

`Start_X`, `Start_Y` соответственно X и Y координаты стартовой точки A;

`End_X`, `End_Y` соответственно X и Y координаты финишной точки B;

Массив Game_Map[Map_Y][Map_X]



Примем условие, что ходить персонаж может только по четырем направлениям: вперед (вверх), назад (вниз), влево, вправо. Нужно переместить героя от места старта к финишу за наименьшее количество ходов, если перемещение, заданное начальной точкой A и конечной B, вообще возможно.

Алгоритм нахождения кратчайшего маршрута между точками A и B довольно прост:

1. создаем рабочий массив `Temp_Map [Map_Y] [Map_X]` равный по размеру массиву игрового поля `Game_Map [Map_Y] [Map_X]`.

2. каждому элементу нашего рабочего массива `Temp_Map[i_y] [i_x]`, где

`i_y` от 0 до `Map_Y`;

`i_x` от 0 до `Map_X`;

присваиваем некоторые значения, которые зависят от свойств элементов игрового поля `Game_Map[i_y] [i_x]` по следующим правилам:

а) если поле `Game_Map[i_y] [i_x]` непроходимо, то `Temp_Map[i_y] [i_x]=255;`

б) если поле `Game_Map[i_y] [i_x]` проходимо, то `Temp_Map[i_y] [i_x]=254;`

в) если поле `Game_Map[i_y] [i_x]` является конечной финишной позицией перемещения персонажа, то

`Temp_Map[i_y] [i_x]=0;`

г) если поле `Game_Map[i_y] [i_x]` является стартовой позицией перемещения персонажа, то

`Temp_Map[i_y] [i_x]=253;`

3. "распространяем волну". Для этого вначале вводим переменную:

W_c — счетчик распространения волны.

Также вводим константу:

W_s — которую устанавливаем равной максимальному значению распространения волны.

Присваиваем начальное значение переменной **W_c=0**

4.0 теперь построчно просматриваем наш рабочий массив `Temp_Map[i_y] [i_x]`, организуя два вложенных цикла: по индексу массива `i_y` от 0 до `Map_Y`, по индексу массива `i_x` от 0 до `Map_X`.

4.1 если `Temp_Map[i_y] [i_x]` равен **W_c**, то просматриваем соседние элементы массива: `Temp_Map[i_y+1] [i_x]`, `Temp_Map [i_y-1] [i_x]`, `Temp_Map[i_y] [i_x+1]`, `Temp_Map[i_y] [i_x-1]` по следующему правилу:

а) — если `Temp_Map[i_y+1] [i_x]=253`, то переходим к пункту 5;

— если `Temp_Map[i_y+1] [i_x]=254`, то выполняем присваивание

`Temp_Map[i_y+1] [i_x] = W_c+1;`

— во всех остальных случаях `Temp_Map [i_y+1] [i_x]` остается без изменений;

б) аналогично поступаем с `Temp_Map[i_y-1] [i_x]`

в) аналогично поступаем с `Temp_Map [i_y] [i_x+1]`

г) аналогично поступаем с `Temp_Map [i_y] [i_x-1]`

4.2 по завершению построчного просмотра всего массива увеличиваем **W_c** на 1 (W_c=W_c+1)

4.3 если **W_c>W_s**, то считается, что маршрут не найден. Осуществляется выход из программы.

4.4 переходим к пункту 4.0

5. этап построения маршрута для перемещения персонажа.

5.1 присваиваем переменным `path_y` и `path_x` значения координат стартовой позиции (точки A).

5.2 с четырех сторон от позиции `Temp_Map[path_y] [path_x]` ищем элемент с наименьшим значением (т.е. просматриваем `Temp_Map[path_y+1] [path_x]`, `Temp_Map [path_y-1] [path_x]`, `Temp_Map[path_y] [path_x+1]`, `Temp_Map [path_y] [path_x-1]`).

5.3 координаты этого элемента заносим в переменные `path_y1`, `path_x1`

5.4 совершаем перемещение персонажа по игровому полю из позиции (`path_y`, `path_x`) в позицию (`path_y1`, `path_x1`).

5.5 если `Temp_Map[path_y1] [path_x1] = 0`, то переходим к пункту 6.

5.6 присваиваем переменные: `path_y= path_y1; path_x=path_x1;`

5.7 переходим к пункту 5.2

6. Ура! Персонаж прошел от стартовой до финишной позиции по кратчайшему пути!

Для тех, кто не совсем понял принцип работы данного алгоритма, приведу небольшие комментарии.

пункт 1.

На СИ, чтобы создать массив `Temp_Map`, пишем что-нибудь типа `int Temp_Map [Map_Y] [Map_X]`.

В принципе, если игровое поле Game_Map имеет большие размеры, то можно выделять некоторое "окно", в которое попадают стартовая и финишная точка, и вести работу лишь с этой частью поля, для того чтобы ограничить вычисления.

пункт 2.

Желательно, чтобы рабочий массив `Temp_Map` был изначально заполнен числом 254, тогда, проходясь по элементам массива игрового поля `Game_Map`, определяем только непроходимые клетки и соответственно заполняем их числом 255 в нашем рабочем массиве `Temp_Map`.

В конце цикла заносим в массив стартовую и финишную позиции (A и B) благо они у нас известны:

`Temp_Map[Start_Y] [Start_X]=253;`

`Temp_Map[End_Y] [End_X]=0);`

Чтобы задать свойства элементов игрового поля `Game_Map`, можно в каждом элементе выделить бит, отвечающий за проходимость/непроходимость данной клетки, или просто разделить элементы на группы: от 0 до 63 непроходимы, старше — проходимы.

пункт 3.

Переменная W_s служит для того, чтобы программа не зациклилась в случае, если между стартом и финишем лежит непреодолимое препятствие и маршрута не существует.

Ее величина подбирается экспериментально (например, может зависеть от свойств перемещаемого персонажа). Однако величина W_s в данном описании алгоритма не может превышать 253, так как стартовая точка имеет такое же значение.

пункт 4.

На ассемблере можно не организовывать два вложенных цикла, так как массив в памяти хранится как непрерывная цепочка байт, следующих друг за другом.

Еще одно важное дополнение: можно не просматривать весь массив в поисках элемента равного W_c, а просто заносить в дополнительный массив координаты точек, входящих в последнюю волну, тогда пункт 4.1 сведется к просмотру только этих точек, что существенно поднимет быстродействие. Кроме того, в пункте 4.1 адреса соседних элементов можно не вычислять по сложным формулам, а задать числовыми смещениями. Например, для карты размером 64x64 элемента смещение соседних клеток будет (-1,+1,-64,+64).

пункт 5.

Чтобы наш персонаж смог ходить по диагонали, в этом пункте необходимо в первую очередь просмотреть четыре соседние диагональных элемента. Ниже приведены проиллюстрированные шаги работы этого алгоритма. И так далее...

Получаем:

255	255	255	0	1	2
254	254	255	255	255	3
253	254	254	255	5	4
14	255	255	255	6	5
13	255	9	8	7	255
12	11	10	255	255	255

К достоинствам волнового алгоритма можно отнести:

1. простота реализации алгоритма;

2. практически идеальный короткий путь между точками;

К недостаткам волнового алгоритма можно отнести:

1. невысокая скорость нахождения маршрута;

2. необходимость во временном массиве размером во всю игровую карту;

В качестве улучшенного варианта данного алгоритма можно попробовать так называемую "двойную волну", когда распространение волны начинается со стартовой и финишной точки одновременно.

Тогда маршрут будет состоять из двух частей:

1. от старта до точки пересечения волн;

2. от точки пересечения волн до финишной точки;

Реализация алгоритма "ДВОЙНОЙ ВОЛНЫ":

Пункты 1 и 2 без изменений.

3. "распространяем волну". Для этого вначале вводим две переменных:

W_c1 — счетчик распространения волны от стартовой точки;

W_c2 — счетчик распространения волны от финишной точки;

Также вводим константу:

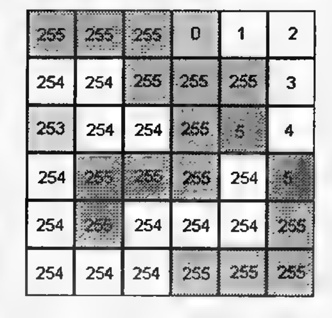
255	255	255	0	254	254
254	254	255	255	255	254
253	254	254	255	254	254
254	255	255	255	254	254
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255

255	255	255	0	1	254
254	254	255	255	255	254
253	254	254	255	254	254
254	255	255	255	254	254
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255

255	255	255	0	1	2
254	254	255	255	255	254
253	254	254	255	254	254
254	255	255	255	254	254
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255

255	255	255	0	1	2
254	254	255	255	255	3
253	254	254	255	254	254
254	255	255	255	254	254
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255

255	255	255	0	1	2
254	254	255	255	255	3
253	254	254	255	254	4
254	255	255	255	254	254
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255



255	255	255	0	1	2
254	254	255	255	255	3
253	254	254	255	5	4
254	255	255	255	254	5
254	255	254	254	254	255
254	254	254	255	255	255

W_s — которую устанавливаем равной максимальному значению распространения волны. Присваиваем начальное значение переменным W_c1=253; W_c2=0;

4.0 теперь построчно просматриваем наш рабочий массив Temp_Map[i_y][i_x], организуя два вложенных цикла: по индексу массива i_y от 0 до Map_Y, по индексу массива i_x от 0 до Map_X.

4.1.0 если Temp_Map[i_y][i_x] равен **W_c1**, то просматриваем соседние элементы массива: Temp_Map[i_y+1][i_x], Temp_Map[i_y-1][i_x], Temp_Map[i_y][i_x+1], Temp_Map[i_y] [i_x-1] по следующему правилу:

а) — если Temp_Map[i_y+1][i_x] = W_c2, то переходим к пункту 5;

— если Temp_Map[i_y+1][i_x] = 254, то выполняем присваивание

Temp_Map[i_y+1][i_x] = W_c1-1;

— во всех остальных случаях Temp_Map[i_y+1][i_x] остается без изменений;

б) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y-1][i_x]

в) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y] [i_x+1]

г) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y] [i_x-1]

4.1.1 если Temp_Map[i_y][i_x] равен **W_c2**, то просматриваем соседние элементы массива: Temp_Map[i_y+1][i_x], Temp_Map[i_y-1][i_x], Temp_Map[i_y][i_x+1], Temp_Map[i_y] [i_x-1] по следующему правилу:

а) — если Temp_Map[i_y+1][i_x] = W_c1, то переходим к пункту 5;

— если Temp_Map[i_y+1][i_x] = 254, то выполняем присваивание

Temp_Map[i_y+1][i_x] = W_c2+1;

— во всех остальных случаях Temp_Map[i_y+1][i_x] остается без изменений;

б) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y-1][i_x]

в) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y] [i_x+1]

г) аналогично поступаем с Temp_Map [i_y] [i_x-1]

4.2 по завершению построчного просмотра всего массива уменьшаем **W_c1** на 1 и увеличиваем **W_c2** на 1

(W_c1=W_c1-1; W_c2=W_c2+1)

4.3 если **W_c2>W_s**, то считается, что маршрут не найден. Осуществляется выход из программы.

4.4 переходим к пункту 4.0

5. этап построения маршрута для перемещения персонажа.

5.1 Если Temp_Map[i_y][i_x] (координаты из пункта 4) = W_c1, то A1_x=i_x; A1_y=i_y; с четырех сторон от позиции Temp_Map[A1_y] [A1_x] (Temp_Map [A1_y+1][A1_x], Temp_Map [A1_y-1][A1_x], Temp_Map[A1_y][A1_x+1], Temp_Map[A1_y][A1_x-1]) ищем элемент равный **W_c2** и присваиваем его координаты переменным **B1_x**; **B1_y**;

Иначе (Temp_Map[i_y][i_x]=W_c2), то B1_x=i_x; B1_y=i_y; с четырех сторон от позиции Temp_Map[B1_y][B1_x], (Temp_Map [B1_y+1][B1_x], Temp_Map [B1_y-1][B1_x], Temp_Map[B1_y][B1_x+1], Temp_Map [B1_y][B1_x-1]) ищем элемент равный **W_c1** и присваиваем его координаты переменным **A1_x**; **A1_y**;

5.2 Строим маршрут из двух отрезков, занося координаты в дополнительный массив:

1. от точки A1 до A, находя наибольшее значение вокруг точки A1 (Temp_Map [A1_y+1][A1_x], Temp_Map[A1_y-1] [A1_x], Temp_Map[A1_y][A1_x+1], Temp_Map[A1_y] [A1_x-1])

2. от точки B1 до B, находя наименьшее значение вокруг точки B1 (Temp_Map [B1_y+1][B1_x], Temp_Map[B1_y-1] [B1_x], Temp_Map[B1_y][B1_x+1], Temp_Map[B1_y] [B1_x-1])

5.3 Перемещаем персонажа по координатам из дополнительного массива от стартовой до финишной точки;

6. Ура! Персонаж прошел от стартовой до финишной позиции по кратчайшему пути!

На этот раз все.

В последующих статьях будут рассмотрены другие, более быстрые алгоритмы нахождения пути, которые с успехом могут быть использованы в real-time стратегиях.

Подготовлено с использованием материала статьи В.С. Медноногова из электронного журнала ZX-Format.

Максим Жириков
Zhmax@tut.by

В прошлом номере на вопрос о том, есть ли в шестой части приключений Ларри какие-нибудь секретные приколы, я ошибочно ответил отрицательно. Однако, глубже покопавшись в Сети, я неожиданно обнаружил несколько "хинтов" к этой игре, да и не только к этой.

Вот они:

Leisure Suit Larry III:

1. Если не хотите отвечать на вопросы в начале игры или просто не знаете правильных ответов, нажмите [Ctrl]+[Alt]+[X].
2. Для того чтобы не платить мзду за вход в заведение сомнительного назначения "Чип и Дейл" (Chip`n`Dale), наберите "suck cock" в строке действий, находясь рядом со швейцаром.

Leisure Suit Larry V:

1. Чтобы немного "облегчить" жизнь Ларри, пройдите за растение слева у входа в кафе "Хард Диск" (Hard Disk Cafe).
2. Во время разговора с Чи-Чи (Chi Chi) в кабинете дантиста настойчиво нажимайте на пуговку ее блузки.

Leisure Suit Larry VI:

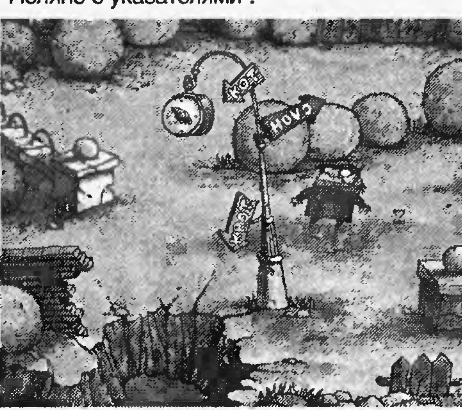
1. В душевой комнате на правой стене есть одна подозрительная "бесцветная" плитка, протерев которую, можно наблюдать кое-что (о-ля-ля!) в параллельном женском душе.
2. Заведя разговор с девушкой по имени Кэв (Cav), сделайте себе сюрприз — нажмите несколько раз на ее майке. (Сей секрет будет доступен, если в Вашем кармане среди всех прочих предметов будет находиться идентификационная карточка (ID Card).)
3. Используйте на Ларри курортную брошюру (Resort Brochure) и крем для рук (Hand Creme), находясь в туалете.
4. Используйте иконку с изображением расстегиваемой ширинки на Гари (Gary). *ВНИМАНИЕ!* Используя 2-й, 3-й, и 4-й секреты, вы преждевременно закончите игру!
5. Используйте ту же иконку на ключе возврата и фонтане.
6. Позвоните по телефонам 976-2424 или 976-5555 из Вашего номера.
7. Зайдите за растение в Вашем номере и попробуйте поговорить с ним.

С нетерпением жду NFS: Motor City. Но за последнее время я совершенно ничего о нём не слышал, о ее будущем релизе. Подскажите, как скоро она выйдет и выйдет ли вообще. ART_M.

Самые последние новости об этой игре таковы. На официальном сайте игры появилась информация о том, что пятистам геймерам, зарегистрировавшимся на сайте (для получения бета-версии игры), высланы письма с поздравлениями по поводу получения ими должности бета-тестеров. Вот адрес, где об этом написано: www.motorcityonline.com/beta_test/index.html. А игру обещают выпустить к сентябрю этого года.

Сейчас я играю в игру под названием: "Братья Пилоты: Дело по следам полосатого слона". Прошел 1-й уровень и застрял на 2-ом. Не могли бы вы мне помочь. GEX.

Если я тебя правильно понял, ты застрял на "Поляне с указателями".



Здесь все просто. Коллегой перелистни (один раз) ноты на рояле, а затем поставь его (Коллегу, а не рояль) под указателем "Слон". Теперь Шеф сыграет на рояле нечто совершенно невообразимое, а Коллега в припадке великой радости "поправит" головой указатель. Теперь ты можешь направиться к клетке слона. А можешь еще поиграть на рояле разные мелодии (перелистывая ноты Коллегой). Будет повод посмеяться.

В " Братьях Пилотах! 1 часть "Дело о похищении слона" я не могу найти место (нет, не холодильник), где на заднем фоне слон с шариками, а рядом деревья, на которых две флейты, слуга и орел. Кроме того, чтобы взять табуретку и поставить рядом с деревом, больше нечего сделать не удалось.

Согласен, я тоже не сразу прошел. Тут нужно или тыкать везде, где тыкается, чтобы хоть что-то сделать или... искать солюшен.

Кстати, привожу тебе фрагмент прохождения, написанного мной еще в далеком 1997-м году.

"Высокое-превысокое дерево"



Тут придется применить всю свою смекалку и собрать воедино весь накопленный ранее опыт. Задача — достать самую высокую флейту (почему-то больше похожую на пионерский горн:). Сделать это не сложно, а очень сложно.

Заберите табуретку, поставьте ее под правой нижней веткой среднего дерева. Теперь выберите Коллегу и встаньте точно между левым и центральным деревьями. А Шеф пусть заберется на табуретку, а потом перейдет на ветку, пройдет по ней мимо дупла и, воспользовавшись Коллегой как трамплином, перепрыгнет на соседнее дерево — то самое, на котором висит регулярно истязаемый Гордой Птицей и при этом громко вопящий Несчастный Слуга. Попытайтесь помочь ему. При этом птица сбросит первую флейту на землю. Подберите ее. Как вы легко можете убедиться, на слона она не действует по причине своей фальшивости. Правда, радует, что хоть Коллега может вволю подудеть и, как выяснится, не без пользы.

Точно так же пусть Шеф заберется на табурет, потом на ветку и встанет слева от большого дупла. Теперь подудите в дупло флейтой. Сидящий там Кот не перенесет такой пытки, выскочит и с громкими воплями прогонит Гордую птицу, заодно приведя Слугу в вертикальное положение. При помощи Коллеги исследуйте свободное дупло — там, как ни странно, вы найдете еще одну фальшивую флейту.

Преданный Карбофосом Слуга с радостью поможет вам (а заодно и Шефу) забраться на более высокую ветку, с которой вы без труда перейдете на второй уровень центрального дерева и на первый уровень самого правого дерева.

Теперь ВНИМАТЕЛЬНО посмотрите на самую правую границу экрана. Если постараетесь, увидите кончик третьей флейты (если навести на нее курсор, появится знак вопроса). Забирайте эту флейту и, нанизав на ветки правого дерева, сделайте лесенку (третью флейту надо положить в маленькое дупло). Теперь забирайтесь по ней на самый верх, затем на центральное дерево и забирайте последнюю, на этот раз самую настоящую флейту.

Ну, а теперь сыграйте слону мелодию (точно такую же, как в мультфильме) и тот, как миленький, прилетит к вам.

А напоследок хочу сделать вам маленький подарок. Если не хочется сильно мучиться, а без "шуму и пыли" открыть все уровни, вот вам секретик, как это сделать.

Братья Пилоты 1: в файле pilots0.230 по адресу 40h ставите 1Ch.

Братья Пилоты 2: в файле pilots20.230 по адресу 58h ставите 1Ah.

Если вы играете прямо с CD-ROM'а, то ищите эти файлы в каталоге WINDOWS\TEMP, а если с HDD, то они создадутся в каталоге игры.

SilentMan

101 способ смутить противника

Примечание переводчика.
Данный рассказ предназначен для играющих в Warhammer Fantasy Battle (WHFB), но будет полезен и для тех, кто предпочитает похожие настольные игры. Я не советую применять советы из данного текста на турнирах, но в дружеской обстановке эти "шутки" могут принести победу. Для более легкого узнавания некоторых терминов из WHFB я привел английский оригинал этих слов.

Автор перевода, к сожалению, неизвестен.

1. Принесите с собой куклу. Постоянно спрашивайте ее, как действовать дальше.

2. Принесите маленькую модель гроба с могильщиками. Каждый раз, когда умирает модель, эскортируйте ее с поля боя и устраивайте похороны. Не забывайте напевать траурную мелодию.

3. Принесите поддельную книгу правил (веселье будет долгим).

4. Побрейте голову. Выкраситесь в зеленый цвет. Наденьте носовое кольцо. Побольше хрюкайте.

5. Подбросьте монетку в начале игры. Посмотрите результат и объявите, что Вы выиграли. Выглядите смущенным, если противник будет это отрицать. Дуйтесь на него всю оставшуюся игру.

6. Принесите 20 напечатанных страниц заметок и очки для интеллектуалов. Откажите противнику в просмотре заметок. Ссылайтесь на них по ходу игры. Громко читайте: "Он пошел сюда, теперь по плану 8А для непредвиденных ситуаций я должен..."

7. Заставьте противника кидать кубики за Вас. Жалуйтесь и оскорбляйте его за плохие броски.

8. Перед игрой сделайте небольшой танец богам. Театрально прокляните противника.

9. Придите раньше противника. Расставьте фигурки и займите его сторону. Действуйте, как будто Вы будете играть армией противника.

10. Сделайте пружинное зарядное устройство на своей пушке. Не забудьте принести шарики от подшипников.

11. Принесите игрушечный пластмассовый меч и вызовите противника на дуэль (challenge). Если откажется, заявите что Вы выиграли битву, так как он сдался.

12. Притворитесь мертвым, если убьют Вашего генерала.

13. Принесите модель Наземного Налетчика (Land-raider) из WH 40,000. Поставьте ее на заметное место с Вашей стороны стола. Делайте загадочные замечания о силе лазерных пушек в WHFB.

14. Пожалуйтесь, что Вы не можете доверять своему герою.

15. Поступайте, как если бы Вы были спортивным комментатором. Комментируйте игру. Постоянно.

16. Попросите вежливо противника не убивать Вашего генерала. Объясните, что сегодня у него день рождения.

17. Принесите дымовую шашку. Настаивайте на создании тумана войны.

18. Перед битвой принесите гоблина в жертву Морку. Отсеките ему голову ножом для бумаги.

19. В середине сражения постройте фигурки в виде диорамы. Сделайте фотографии для отчета о битве (Battle report).

20. Перед битвой, широко ухмыляясь, затачивайте ножиком копья гоблинов.

21. Зловеще гогочите: "Мир принадлежит мне! Теперь меня ничто не остановит!"

22. Заметьте перед игрой, что играете на звание Чемпиона Вселенной.

23. Воспринимайте смерть каждого солдата как личную потерю. "Увы, бедный Йорик, я знал его".

24. Громко сокрушайтесь о горестях войны. Когда модель умирает, падайте в обморок.

25. Добавьте цифровые звуковые эффекты (FX). Бабах!

26. Спросите, можете ли Вы получить телевизионные права на трансляцию игры.

27. Удивите противника. Дружелюбно соглашайтесь с ним и делайте ему комплименты.

28. Заявите, что Вы против бессмысленного уничтожения наших лесов. Не разрешайте ему убивать Тримена. Откажитесь пропустить его войска сквозь лес.

29. Настаивайте на обеденном перерыве для Ваших солдат. Захватите фургончик с едой.

30. Немедленно отмените игру, объяснив, что Вы — пацифист.

31. Командирским голосом отдавайте приказы миниатюрам. "С удвоенной скоростью, по казарма-ам бегом ма-а-рш!!!"

32. Уточните, как он относится к атомной войне. Принесите с собой маленький сферический предмет. Больше ничего не уточняйте.

33. Оденьте корону. Объявите себя Королем Галактики. Пригласите команду поддержки.

34. Принесите чучело пуделя. Скажите, что это Ваш талисман.

35. CENSORED

36. Ободряйте Ваши миниатюры.

37. Перед началом игры спрячьтесь под столом, пусть противник вытащит Вас оттуда. Говорите нервным шепотом. Доверительно сообщите, что боитесь его солдат.

38. Принесите поддельный Лист Армии (Army List), оставьте его на видном месте. С гневом выхватите Лист Армии у противника, если он начнет его читать. Но не убирайте Лист далеко, пусть его можно будет увидеть.

39. Скрытно (но очевидно) вытащите туз из рукава. Выглядите довольным. Попробуйте сыграть им.

40. Держите наготове колоду карт Magic the Gathering. Когда наступит фаза волшебства (magic phase), вытащите колоду и начните ее перемешивать. Спросите, не хочет ли он снять.

41. Говорите как Скэйвены (Skaven). Пищите по крысиному: "Ник-Ник!!!"

42. Расскажите ему, что у Вас утяжеленные кубики. Пожалуйтесь на бесполезность новой технологии, когда будете бросать их.

43. Принесите лампу. Перед игрой потрите ее и загадайте 3 желания. С лицом обвинителя глядите на противника, если они сразу же не исполнятся. Спросите противника, не использовал ли он уже лампу.

44. Спросите, какой сейчас год. Спросите, где Вы. Спросите, в какую игру собираемся играть. Если он скажет, что в Warhammer, достаньте старинный деревянный молоток и ударьте его. Банально ухмыляйтесь.

45. Ссылайтесь на предателя/шпиона в его армии.

46. Не размещайте своего волшебника на поле битвы в начале игры. В конце этапа размещения Ваших войск используйте маленькую петарду, чтобы создать дымовую завесу на поле. Поместите за дымом волшебника, крикните "Пф-ф-ф!". Когда дым рассеется, скажите: "Тада-а!"



47. Достаньте историю каждого солдата. Доведите дело до кровной мести.

48. Обсыпьте халвой армию противника. Жалуйтесь, что у него халявная армия.

49. Придите с армией, полностью выкрашенной фиолетовой флуоресцентной краской. Наденьте темные очки.

50. Попытайтесь дать взятку героям противника. Быстро отвернитесь, если противник будет смотреть на Вас вопросительно. Все отрицайте.

51. Попросите у него права на вождение Парового Танка.

52. Заставьте противника пройти тест на тупость (stupidity test). Не позволяйте ему что-либо делать, если он провалил этот тест.

53. Смотрите ему прямо в глаза. Используя гипноз, убедите его, что он — цыпленок. Можете вернуть его в нормальное состояние в конце игры.

54. Выкрасите все модели так, чтобы они выглядели обнаженными. Жалуйтесь на их грязные привычки.

55. В начале игры покажите ему поддельную карточку работника ФСБ. Потребуйте для проверки его Лист Армии.

56. Принесите водяной пистолет. Брызгайтесь в противника каждый раз, когда он отворачивается. Говорите, что это был дождь.

57. Оденьте костюм. Захватите указку и большую карту. Перед игрой расскажите прогноз погоды. Предскажите солнечную погоду. Скрытно вылейте ковшик воды на стол, пока он не смотрит. Если потребует объяснений, скажите, что никто не совершенен.

58. Вылейте черпак воды на головы его Нежити (Undead). Смотрите обеспокоено, когда ничего, особенно неожиданного, не происходит (за исключением подходящего владельца стола). Ворчите о падении качества святой воды. Попробуйте чеснок. Если не сработает, швырните им кусок мяса.

59. Принесите таблицу пожароопасности. Отметьте в ней "очень огнеопасно". Наденьте каску пожарника. Не разрешите противнику использовать огненный вызов (fiery convocation). Вылейте ковшик воды на стол, если он все-таки его применит.

60. Вылейте ведерко воды на стол. Смотрите вниз на миниатюры и кричите: "Плывите или тоните, вы ленивые "%$#&@!"

61. Полейте стол водой. Объясняйте, что это нужно для формирования ландшафта.

62. Принесите белую доску. Выстроив перед игрой миниатюры в круг, прочтите им проповедь. Кричите много раз: "Душа! Душа! Душа!"

63. Принесите модельки из группы поддержки. Поместите их на краю стола с плакатами, на которых написаны лозунги типа: "1,2,3,4,5 Мы не можем проиграть!","6,7,8,9,10 Мы должны их всех повесить!"



64. Поместите на стол компьютер. Объясните, что Ваш друг Дип Блю ("Deep Blue") будет Вам помогать.

65. Выкатите деревянного троянского коня. Выжидайте, ничего не предпринимая.

66. Посвятите игру Вашему "последнему любимому противнику". Оскальте зубы и ухмыльнитесь.

67. Спросите у противника разрешение на строительство перед тем, как он будет размещать здания.

68. Носите спонсорскую майку "Ашур Инкорпорэйтид" (Ashur Inc.). По возможности будьте членом этой команды.

69. Извинитесь и объясните, что Ваши отряды бастуют. Не играйте до тех пор, пока противник не выплатит им повышение к зарплате.

70. Объясните, что у всех Ваших миниатюр +1 save, так как они сделаны из "белого металла".

71. Вручите противнику штрафную квитанцию за нарушение правил парковки его колесницей.

72. Выкрасите все модели в цвета футбольных клубов. Принесите маленький мячик. Когда увидите, что все миниатюры противника вооружены, спросите: "Я что разве не в Лужниках?"

73. Вбегайте в комнату с криком "Они живые! Они живые!" и фигурками гоблинских копьеносцев, воткнутых в кожу по всей длине Ваших рук.

74. Заставьте противника нарисовать пентаграмму, пойте псалмы и махайте кадилом. Только после этого разрешите ему поставить Высшего Демона (Greater Daemon).

75. В течение длительного времени разглядывайте гоблинов противника. Делайте намеки, что они выглядят абсолютно одинаково. Предупредите его об опасности узкородственного размножения.

76. Принесите маленький свисток. Когда противник убьет одну из Ваших миниатюр, свистните в этот свисток и сделайте жест руками. Объясните, что был "офсайд" ("вне игры").

77. Когда противник будет стрелять из пушки, спросите, можно ли Вам сделать 4+ "поймал-и-зашвырнул обратно" бросок.

78. Подайте на противника иск об общественной непристойности, когда он разместит своих ведьм-эльфов (Witch Elves).

79. Предложите противнику пива для Сквигов (Squig). Проверьте, чтобы оно было зеленое.

80. Говорите рифмованными куплетами: "Если будет мне везенье, 4+ мое спасение".

81. Если противник попросит Вас угадать расстояние, назовите длину в нанометрах. Проверьте своей специально сконструированной для этого линейкой.

82. Когда будете активировать Черную жемчужину Гнара (Black Gem of Gnar), спойте: "Вот теперь дела в порядке. Вечно будем биться в схватке."

83. Принесите модель ученика вместо одного из своих героев. Когда противник будет атаковать, воскликните: "Нет, нет, нет, совсем не так! Повторяй за мной: "Я не буду бить мечом по любому предмету, не лежащему внутри 45-градусного угла. Я не буду бить мечом... "

84. Спросите, где сказано, что Вы не можете использовать орбитальное фазерное орудие. Меняйте объект вопроса каждый ход: гигантский вулкан, сокращающая жизнь пушка, безумный котенок, гиблого пикировщика, несущего нейтронную бомбу и т.д.

85. Поместите фигурки дирижера с оркестром впереди Вашей зоны расположения. Постучите кончиком линейки по столу: "1,2,1,2,3,4!" Быстро включите кассету с симфонической музыкой и начните размахивать линейкой. Через 4 секунды пленка должна закончиться. Бросьте линейку и выглядите смущенным.

86. Как только противник убьет одну из Ваших моделек, оденьте полицейскую фуражку, включите сирену. Не спеша подойдите к противнику. Скажите с акцентом: "Так, так, и что у нас здесь произошло?" Возьмите фигурку его генерала. "Похоже, это мозги операции, а?" Возьмите модель, совершившую убийство, и зачитайте ей права. Арестуйте его армию за нанесение тяжких телесных повреждений.

87. Спросите его боевых танцоров (wardancers), где они достали столь эксцентричную одежду. Обольстительно подмигните.

88. Спрячьтесь под стол. Используйте червовещ...чревовещание, чтобы фигурка генерала говорила Вашим голосом.

89. Вычислите углы возвышения, сопротивление ветра, скорость вылета и аэродинамику ядра перед тем, как противник будет стрелять из пушки.

90. Используйте пост-модернистские течения в раскрашивании моделей. Критикуйте его стиль.

91. Установите красные шторки по границе зоны Вашего расположения. Начните: "Разрешите мне представить..." — и театрально отдерните шторки. Покажите пустую сцену. Нервно оглядитесь и повторите слова сначала более громким голосом. Снова задерните шторки. Повторите.

92. Сделайте подножку Гиганту (giant) противника.

93. Пустите электрический ток через Вашу изгородь.

94. Принесите 600 страничную книгу с большими буквами на обложке FAQ (Frequently Asked Questions — часто задаваемые вопросы). Положите ее на пол, направив на Англию, и помолитесь ей. Положите рядом с книгой небольшую фотографию Томаса Пиринена (Tuomas Pirinen). Потребуйте от противника присоединиться к Вам в небольшой молитве к Нему.

95. Потребуйте от противника исправить половые и расовые неравенства в его армии.

96. Залезьте на стол. Если противник попытается что-то сказать, объясните, что Ваша армия вышла из пределов этого мира и перешла на высший духовный уровень и что Вы — их материальный медиум — теперь будете сражаться вместо них. Посмотрите вниз на его армию и засмейтесь.

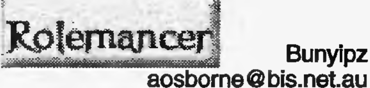
97. Напишите балладу о битве.

98. Когда игра будет в самом разгаре, попросите друга принести модельку НЛО. Парите ей над столом. Похитите армию противника. Когда закончите, все отрицайте. Убедитесь, что Ваши часы "потеряли" 6 минут.

99. Принесите маленькую кофейную кружку в виде Котла с кровью (Cauldron of blood).

100. Принесите настоящую резиновую ленту для гиблого пикировщика (doom diver). Зачем прекращать опрокидывание моделек противника?

101. Прочтите все вышеперечисленное перед игрой.



Bunyipz
aosborne@bis.net.au
Материал предоставлен
http://www.rolemancer.ru

Уберите эту Джоли с экрана!

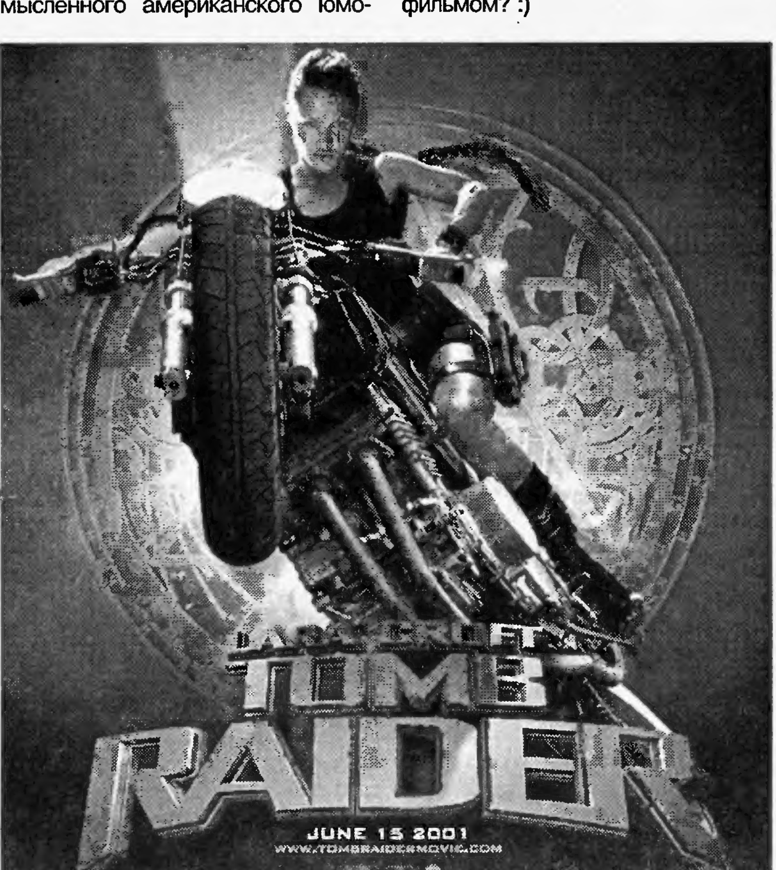
В продолжение темы о Ларочке Крофт. Первые рецензии на фильм Tomb Raider — The Movie уже были опубликованы в печатном номере Chicago Tribune. А сетевой ресурс "Zap to It" буквально тут же опубликовал этот материал со ссылкой на первоисточник.

Вот небольшая выдержка из рецензии: "Даже несмотря на присутствие звезд в фильме, Tomb Raider — великолепный образец пустой и лишенной всякой фантазии киноподелки.

Потрясающе невнятный сценарий, бесцеремонно скомпилированный из творчества мастеров киноискусства (кто-то из них упомянут в 'credits', но большая часть — нет), навеял запах "несвежего" уже в самом начале фильма. Полное отсутствие не то чтобы "изюминки", но хоть какой-нибудь находчивости сценаристов, и диалоги, выдержанные в лучших традициях "глубокомысленного американского юмора"... Большинство актеров, включая Джоли и Войта, разговаривают на английском с акцентом, достойным телеверсии "Гостиной Ноэля Коварда".

Само же кинематографическое действо, то, что привыкли называть "экшеном", стилизовано не то под ранние эпизоды Индианы Джонса, не то под мультипликационную версию Бондианы..."

Другими словами, ничего сверхпотрясающего не произошло. "Порно-звезды" не научились играть, а мастера-сюжетописатели из игровой индустрии — делать путные сценарии для фильмов. Chicago Tribune же в вопросе кино-рецензий вполне можно доверять, так что серьезно задумайтесь, тратить ли деньги на билет в кинотеатр на Tomb Raider — The Movie. Хотя... какой же любитель похождений Ларочки пропустит сие событие и сам не оценит разницу между игрой и фильмом? :)



Время X и PS2

Microsoft назвала официальные цены на Xbox и подтвердила дату выхода этой консоли.

Ожидается, что приставка появится на полках магазинов в Соединенных Штатах уже 8 ноября по цене $299.99.

Таким образом, Xbox будет плотно соперничать с популярной платформой PlayStation 2, цена которой находится совсем рядышком — в районе $300.

Два гиганта — Sony и Microsoft — схватятся за господство в индустрии видеоигр, и бой обещает быть нелегким.

В частности, Sony и AOL объявили о партнерском соглашении по интеграции Playstation 2 и онлайновых сервисов. Интегрировать их и другие возможности, например, онлайновый чат, в игры разработчикам поможет пакет программ Sony's PS2 SDK.

Компания Sony надеется, что с появлением этой зимой PS2 SDK до выхода первых видеоигр, использующих сетевые возможности от AOL, пройдет не больше года.

Еще одним направлением деятельности Sony стала разработка Netscape-браузера для Playstation 2, дебют которого также должен состояться этой зимой.

Sony также был подписан контракт с RealNetworks, благодаря чему владельцы консоли смогут наслаждаться потоковым аудио и видео.

Чуть позже стало известно, что Sega и Sony решили объединить свои усилия в дележе рынка консольных приложений.

Две конкурирующие компании заявили в совместном пресс-релизе, что намерены встроить в собственные приставки (Dreamcast и PlayStation 2) возможность соединяться друг с другом по сетевому протоколу.

Это позволит владельцам обеих приставок играть в сетевые игры между собой, а заодно и немного подвинет с лидирующих позиций излишне амбициозную Xbox.

Sega планирует наладить выпуск нового поколения сетевых приставочных игр уже этим летом, чуть позже (ближе к осени) то же самое обещает сделать и Sony. Официальные лица Sony выражают уверенность, что такой маркетинговый шаг способен поднять спрос на продукцию обеих фирм, что в конечном итоге будет выгодно и Sega, и Sony.

Для Xbox первыми онлайновыми играми станут многочисленные спортивные симуляторы от компании Sega, а также Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Championship и Tom Clancy's Ghost Recon.

А новую консоль от Microsoft среди крупнейших компаний, трудящихся на ниве игростроительного бизнеса, поддержат Acclaim Entertainment, Activision, ArtDink, Atlus Company, Capcom, Codemasters, Crave Entertainment, Eidos Interactive, FOX Interactive, Gathering of Developers, InfoGrames, Interplay Entertainment, Konami Company, Midway Games, Namco, Rage Software, Rockstar Games, Sierra On-Line, Taito, Take-Two Interactive Software, TDK Systems и THQ.

Съемки игрового блокбастера


Солдаты из массовки в свете софитов

Сайт GameSpy опубликовал на своих страницах фоторепортаж со съемочной площадки роликов для Red Alert 2: Yuri's Revenge. На фотографиях мы можем посмотреть, как гримируют артистов для съемок очередного дубля, как выглядит "психический гений" Юрий без многочисленных проводов, опутывающих его голову, и оценить рацион питания актеров;-). Чуть ниже вы видите самые интересные фото из этой галереи.

Напомним, что кроме набора из 30 дополнительных юнитов и 24 новых одиночных и мультиплеерных миссий, в адд-оне Red Alert 2: Yuri's Revenge нам обещана новая армия. В игру вступит Армия Юрия, основную силу которой составляют юниты с психотропным вооружением и генетические мутанты. Разработчики не стали придумывать новую сюжетную линию для продолжения игры, а развили уже существующую канву.

Действие адд-она начинается сразу после победы войск союзников над Советами и таинственного исчезновения Юрия. Этот злой гений альтернативного будущего ушел в подполье и занялся воспитанием своей собственной армии, обладающей недюжинной псионической силой. Используя свои паранормальные способности, Юрий хочет добиться того, что уже однажды ему не удалось — захватить мир и поработить своих противников...


Суперагент Таня.


Юрий (точнее, актер Удо Киер) ест в перерыве между дублями

Лучшие из лучших

В играх профессионалов в Quake 3 всегда есть моменты, не посрамившие бы любой голливудский блокбастер. Конечно, случаются они редко, но, как говорится, метко. Неизвестный игрок с никнеймом Indio_007 из клана AfZ собрал наиболее, на его взгляд, красивые игровые моменты прошедших турниров по Quake 3 в видео под названием Gr8 frags. В ролике общей продолжительностью две минуты свой класс показывают Czm, Panicore, Blue и другие. В основном демонстрируется мастерство в стрельбе из Rocket Launcher: чего только стоит вынос всего клана QuadArena Allstars с области квада или чудовищная меткость Blue, на куски раскромсавшего своего оппонента. ЭТО стоит видеть!.. Размер видео — 22 мегабайта, скачать можно с http://www.overdrivepc.com/files/gaming/miscellaneous/gr8frags.avi. Если возникнут проблемы с воспроизведением, попробуйте поставить DivX-кодек (прямая ссылка — http://www.overdrivepc.com/files/gaming/miscellaneous/DivX_311alpha.zip).

Просто статистика

60 процентов (145 миллионов) американцев из всех видов развлечений предпочитают компьютерные игры.

43 процента всех американских игроков — женщины.

В мире сетевых проектов на долю женщин приходится 50.4% аккаунтов. Средний возраст обычного любителя компьютерных игр — 28 лет.

Подростки в возрасте от 14 до 18 лет составляют лишь 15% от всего игрового сообщества.

Средний игрок проводит за любимой игрой от 20 до 30 часов в неделю.

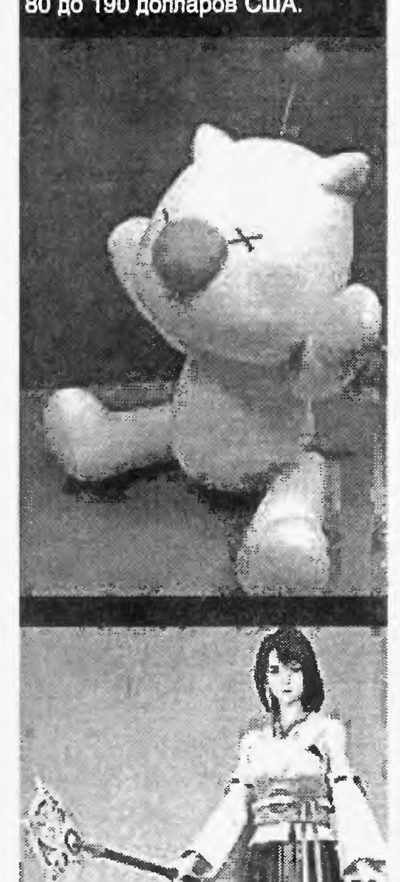
Приставки составляют 85% всего развлекательного рынка.

И, наконец, суммарный доход современного игрового рынка оценивается в 8 млрд дол.

Теперь понятно, почему Microsoft так настойчиво продвигает свою Xbox?

Большие и вкусные

Компания Digicube готовится к широким продажам популярных персонажей из будущего бестселлера Final Fantasy X. Тидус, Юна и Мог выполнены из хлорвинила, обладая подвижными конечностями и детализированной одеждой. Предполагается, что каждая из 30-сантиметровых фигур обойдется многочисленным поклонникам сериала от 80 до 190 долларов США.





По материалам DTF.ru, RGW.ru

Hidden and Dangerous II

Название в оригинале:
Hidden and Dangerous 2.
Разработчик: Illusion Softworks.
Компания-издатель:
Take 2 Interactive.
Жанр: тактический action от первого лица.
Системные требования:
не определены (тестируется).
Дата выхода: IV квартал 2001 г.



Когда-то давным-давно выпустила Softworks и Take 2 великую игрушку — Hidden and Dangerous. Всем игра была хороша, да только не все ее увидели. Долго думали, в чем дело, разработчики и решили попробовать еще раз и начали работу над сиквелом к великой, но мало кем замеченной игре. В целом сюжет оставили таким же (конечно, ведь игра — сиквел), но чтобы игру не пропустили еще раз, проект напичкали всевозможными изменениями и нововведениями, а также усовершенствованиями имеющихся достоинств, о которых и пойдет речь ниже.

Дело, как и раньше, будет происходить во время Второй Мировой войны. Вы будете командовать одним из специальных отрядов. В принципе, состав отряда в процессе игры будет меняться и выбираться вами, но есть одно "но": у вас есть главный герой, который будет преследовать вас в течение всей игры и всегда будет входить в состав отряда. Имя ему Гари Бристол (Gary Bristol). Он всегда будет главным в команде, и дело даже дойдет до того, что в некоторых миссиях будет действовать только он. Он не всегда был кемпером. Было время, когда Гари Бристол был обычным британским офицером, с энтузиазмом сражавшийся с немецкими фашистами на территории Франции. Набравшись опыта при сражении на пляжах Данкирк (Dunkirk), он выбрал другой метод борьбы с фашизмом. Гари Бристол перешел на темную сторону силы и вступил в SOE (Special Operations Executive), молодую организацию, созданную Уинстоном Черчиллем. Он, продвинутый, хладнокровный и наглый, был выбран как один из самых многообещающих офицеров. И вот он переходит под ваше командование.

Разработчики не обещают нам 100% приближения к реальности. Но понравившиеся многим фишки они продолжают раскручивать. Теперь уже не все смогут выполнять одно и то же одинаково. Например, там, где простой смертный потонет, пловец проплывет. А там, где худенький проползет тихо, неуклюжий толстяк наделает шуму и будет за это замечен и убит. Нелегка жизнь спецназовца... Нам будет ставить палки в колеса и усложнять и без того нелегкую жизнь продвинутый AI. Враги смогут сами проводить операции по вашей нейтрализации (как поодиночке, так и отрядами), что, конечно, факт весьма пренеприятный, с одной стороны, но и очень хороший — с другой.

Теперь нам доступны просто горы нового оружия. Тут выбор действительно широк. Оружия найдется всем: кемперам, рулезникам и т.д. Снайперам, кстати, станет тяжелее целиться, т.к. изменится и без того непростая система стрельбы, а также физика полета пули. Короче, ближе к делу. В будущей игре вы найдете 4 вида пистолетов, 4 вида снайперских винтовок, 6 видов сабмашинганов, 5 видов легких машинганов, 2 скорострельные пушки, 1 обыкновенную пушку, 2 вида мортир, 9 видов ружей, 4 вида средних и тяжелых машинганов, 3 вида базук, 3 вида легких мортир, 2 вида огнеметов, 1 рокет-ланчер и 4 вида гранат. Если учесть, что это только проектируется, а разработчики могут тем временем напридумывать еще, то проект только за это уже заслуживает уважения. Разработчики обещают нам присутствие оружия как советских и союзнических, так и немецких образцов. Союзнические и советские вы будете брать до начала миссии и с трупов дружеских солдат, а немецкие вы будете собирать с трупов противников и с вражеских складов.

Но это далеко не все. Помните, в Hidden and Dangerous можно было садиться за всевозможные приспособления и вехилы? Никогда не забуду той миссии (из первой части игры, конечно), когда надо было спасаться со своим отрядом от погони на бронетранспортере. А сзади танки, а по бокам фашисты со всякими гадкими пушками и ракетницами (прям военный NFS). Короче говоря, ощущения незабываемые. Это все значительно усложняло тактический элемент. Помню, еще давались там всякие мотоциклы и другие машины, но было много машин, которыми просто нельзя было управлять. Это можно отнести к существенным минусам. Вам бы понравилось, когда рядом стоят две машины и за одну можно сесть, а за другую — нет? Было еще такое, что нам давали посмотреть, как ваш отряд плывет на лодке или летит на самолете, но управления ими не предоставлялось. Теперь нам опять доступны горы транспорта, и, по заверениям разработчиков, ими всеми можно будет управлять. Что ж, поверим им. Обещают, что мы сможем полноценно управлять аж 8 видами автомобилей, 1 мотоциклом, 5-гусеничными автомобилями, 2 видами полугусеничных автомобилей, 2 видами кораблей, 1 мини-субмариной (интересно будет выглядеть:)), 12 видами самолетов и даже одним из ранних видов вертолетов. Раньше еще можно было садиться за всякие интересные и полезные приспособления, вроде пушек (стационарных) и даже прожекторов. Весело было на одной ночной миссии сесть за прожектор и искать немцев-неудачников (также забавно было дойти туда, когда немец сидел у прожектора и также выискивал тебя). Жаль, но список этих чудесных приспособлений разработчики не выставляли. Зато есть официальный список нововведений с технической стороны:



- — Более 9 видов местностей, построенных на LS3D движке.
- — 23 миссии с действием во Второй Мировой войне.
- — Сильная сюжетная линия.
- — Большинство двигательных приспособлений может управляться игроком.
- — Экзотические средства передвижения вроде мини-субмарин и первых моделей вертолета.
- — Изобилие оружия.
- — Большое количество тяжелого оружия.
- — Возможность решать проблему различными путями.
- — Реалистичная баллистичная модель и модель повреждений (никогда не забуду, как убивал в руку врагов с обычного пистолета:)).
- — Удобный и простой интерфейс.

Говорят, что разработчики вставят в игру режим мультиплеера. Про кооператив не знаю, но знаю, что будет режим Deathmatch, а также всем известные King of the hill, Escort и Capture the flag и другие, о которых пока не известно. Хвалятся очень разработчики, что использовали они в своей игре технологию Motion Capture. Говорят, что записали просто огромное количество движений для своих персонажей. В принципе, Motion Capture становится, можно сказать, обязательным атрибутом любой 3 D игры. И это к лучшему. Весь окружающий мир сначала был прорисован в 3D Studio MAX, а далее передан в сам движок. Это делает прорисовку окружающего мира и движений очень точными и красивыми. Говорят, разработчики сделали уже около 650 анимаций для персонажей и собираются сделать еще. И про музыку в игре хорошо отзываются. Главным композитором является Michal Szlavik. Мне это имя, правда, ни о чем не говорит, но вот то, что саунд-треки будут записывать с настоящего оркестра, несколько обнадеживает. В записи звука принимают участие около ста человек, и это звучит опять же неплохо. Звуки все записаны в DVD качестве (96 KHz и 32 или 24 бита), и очень бы хотелось, чтобы в таком же качестве они и вышли.

Игра вроде бы получается в целом очень неплохой. Все мы будем ждать ее вплоть до зимы. Было бы очень приятно, если бы разработчики не задерживали проект, а геймеры на этот раз его заметили. Потому что есть что замечать.

Destruct
Alex_bob2000@mail.ru



виртуальные радости A-Z
Учредитель и издатель — ООО "Нестор".
Регистрационное свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати Республики Беларусь 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestor.minsk.by.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 20.06.2001 г. в 15.00. Тираж 14.593 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф.Скорины, 79. Заказ № 3409.